Обзоры 9 мультимедийных продуктов и 17 новых игр




ПОМОЖЕМ ЗАГРАНИЦЕ! УКРАИНСКИЕ ИГРЫ НА ЭКСПОРТ

POSER 4 – ИНСТРУМЕНТ СОВРЕМЕННОГО ПАПЫ КАРЛО

Мониторы: 17 дюймов по доступной цене

Matrox G400 – ВИДЕОКАРТА ДЛЯ ИГР И РАБОТЫ

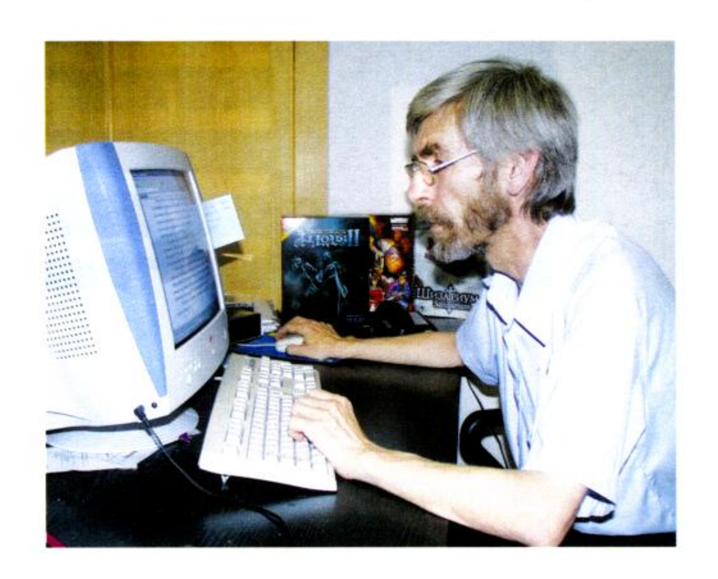



Free e-mail: ОТКРЫВАЕМ БЕСПЛАТНЫЙ ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК

Internet без языковых барьеров: ОБЗОР ПЕРЕВОДЯЩИХ БРОУЗЕРОВ

КОМПЬЮТЕР · ИГРЫ · ОБУЧЕНИЕ · INTERNET





***Вот и лето прошло,***
***Как совсем не бывало.***
***На пригреве тепло.***
***Только этого мало.***
Арсений Тарковский

Да, с сожалением приходится констатировать, что лето таки прошло. Правда, выдалось оно несколько безумное, с элементами сумасшедшинки, непредсказуемости и шарахания в крайности – от запредельной жары до внезапных температурных колебаний в сопровождении шквалов и бурь. И как венец всему – последнее в этом тысячелетии полное солнечное затмение и череда сбывшихся и несбывшихся пророчеств.

Несмотря на затмение, которое коллектив редакции в полном составе наблюдал с чувством глубокого удовлетворения причастностью к космическим событиям, внешние силы никоим образом не нарушили наших планов, хотя, вероятно, многие из вас были удивлены отсутствием свеженького «Домашнего ПК» в киосках и на раскладках в середине августа. Все объясняется крайне просто. Небольшой тайм-аут, взятый редакцией, позволил нам выстроить технологический процесс так, чтоб отныне вы имели возможность читать журнал уже в первых числах каждого текущего месяца.

Прав был замечательный поэт Арсений Тарковский, и его строчку «только этого мало» можно подверстать к большинству материалов этого номера. Ведь чувство постоянной неудовлетворенности настоящим, желание чего-то большего – это свойства, присущие любому человеку независимо от его социального статуса, пола, вероисповедания и уровня владения современными информационными технологиями. Я уверен, что большинство наших читателей находятся в перманентном состоянии желания модернизировать свой hardware – то ли процессор слабенький (кстати, нашей «игре номера» – Outcast для раскрытия всех своих фантастических возможностей требуется как минимум Pentium III), то ли видеокарта не удовлетворяет возросшие потребности (обратите внимание на модную новинку от Matrox – G400).

Но в составе программно-аппаратного комплекса для ввода, хранения, обработки и вывода информации, в простонародье именуемом «компьютер», есть одно устройство, занимающее совершенно особое место. До того особое, что порой неискушенная публика отождествляет его собственно с компьютером. Как вы уже догадались, речь идет о мониторе. Ни один из компонентов компьютерной системы не оказывает столь непосредственного влияния на комфортность работы и состояние здоровья пользователя.

Поэтому исходя из соображений заботы о читателях и сохранения их общего тонуса, приобретенного во время отпусков, мы постановили «считать железной темой номера» именно мониторы, а конкретнее – устройства с диагональю 17 дюймов, цены на которые уже достигли величин, вполне доступных домашнему пользователю.

Летний отдых всегда ассоциируется с увеличением количества развлечений на душу нашего населения. Кто-то развлекался на пляжах и в дискотеках, кто-то, наконец, дождался премьеры первого эпизода «Звездных войн» в «Кинопалаце», а были и такие оригиналы (вроде нас), которым не терпелось попробовать на цвет, звук, вкус и геймплей все новые игры, выпущенные в последние полтора месяца. Игровая индустрия в этом смысле похожа на киношную. Я давно заметил, что именно летом выходят на экраны потенциальные блокбастеры. Так и с компьютерными играми. Объектов, заслуживающих вашего (и нашего) внимания, было настолько много, что некоторые из них просто остались за пределами «Игротеки», а право на «персональный обзор» получили самые достойные из них. Сентябрь, кстати, тоже обещает быть урожайным на игровые хиты. Как тут не воспользоваться стандартной фразой радио- и телеведущих «Оставайтесь с нами!».

В том, что читательская масса действительно «остается с нами», мы убедились в полной мере, разбирая почту с заполненными анкетами из прошлого номера. Очень приятно, что вы неравнодушны к журналу, хотите видеть в его лице настоящего друга и советчика, помогающего разобраться в непростом мире информационных технологий.

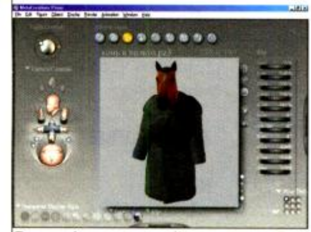
Нас ни в коей мере не обижают критические замечания. Конструктивная критика никогда никому не вредила. Правда, забавно, что порой претензии бывали взаимоисключающими, а один и тот же материал оценивался некоторыми читателями как простой для восприятия, а другими – как чрезмерно усложненный. Каждый из вас – это отдельная личность со своими убеждениями, пристрастиями, представлениями о том, «что такое хорошо и что такое плохо», поэтому, как ни старайся, все равно всем не угодишь. Делать нечего, и придется взять на вооружение финальные слова Рэдрика Шухарта из «Пикника на обочине» братьев Стругацких «И ПУСТЬ НИКТО НЕ УЙДЕТ ОБИЖЕННЫЙ!».

*Счастья вам!*
*Александр Птица*

ДОМАШНИЙ ПК




в номере



Poser 4, очередной программный шедевр MetaCreations, позволяет создавать реалистичные фигуры людей и животных.








## Страна Internet

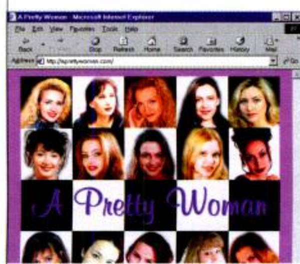







Знание иностранных языков просто необходимо при посещении зарубежных Web-сайтов. Но что делать, если оно отсутствует? В этом случае помогут утилиты для автоматического перевода в Internet.






Если вы одиноки – не отчаивайтесь! Найти умного и надежного спутника жизни вам помогут брачные агентства в Сети.






Бесплатная электронная почта: pro et contra

## Дискотека





«Туристический Атлас Мира Кирилла и Мефодия'99» – мечта настоящего путешественника.




















## Игротека



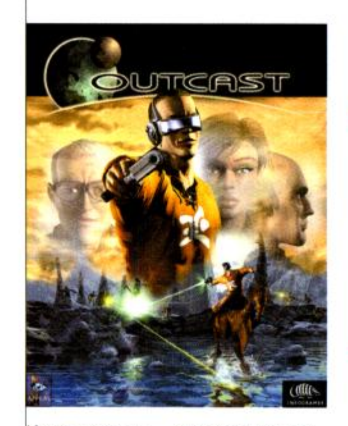


Похоже, что в скором времени разработчики завалят нас качественными ролевыми играми. Сегодня мы знакомимся с шестью наиболее интересными проектами.










Игра номера – и этим все сказано.












Когда мы устроим в конце года награждение игровыми «Оскарами», многие герои Dungeon Keeper 2 попадут в список номинантов.










## post scriptum





ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Сергей Галушка
РЕДАКТОРЫ
Олег Данилов
Александр Птица
Роман Хархалис
ОБОЗРЕВАТЕЛЬ
Сергей Светличный
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Владимир Лабазов
Александр Савченко
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Ольга Кравченко
Галина Миронова
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Дмитрий Сидоренко
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Олег Переверзов
Владимир Кочмарский
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Вера Терешкович
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Евлашкин
Светлана Радченко

«Домашний ПК»
Свидетельство о регистрации КВ № 3514

Учредитель и издатель – ООО «ITC»

Генеральный директор Сергей Арабаджи

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции

Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией

Цветоделение и печать

БЛИЦ ПРИНТ

Цена свободная

Подписной индекс 22615
в каталоге «Укрпошта», стр. 60

Тираж 11 000 экз.



Адрес редакции: 252110, Киев,
просп. Краснозвездный, 51
Телефоны:

| | |
|---|---|
| секретариат | (044) 245 7203 |
| редакция | (044) 243 9233 |
| отдел рекламы | (044) 245 7124 |
| отдел распространения | (044) 244 8582 |
| Факс: | (044) 245 7203 |
| E-mail: | info@itc.kiev.ua |
| Web-сервер: | www.itc.kiev.ua |










# ГДЕ И КАК КУПИТЬ ПОДПИСАТЬСЯ

**ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ**

**КИЕВ**
**Издательство «ITC»**
(044) 244-8582
**«KSS»**
(044) 212-0846, 245-2696
**«Бизнес-пресса»**
(044) 220-7664
**«Офис-Сервис»**
(044) 271-0577
**«Саммит»**
(044) 290-7763, 290-7106

**ВИННИЦА**
**ЧП Клепач**
(0432) 27-0701

**ДНЕПРОПЕТРОВСК**
**Бочагова Т.В.**
(0562) 93-1260
**«Меркурий»**
(0562) 44-7287

**ДОНЕЦК**
**«Бегемот»**
(0622) 53-6377
**«Донбасс-Информ»**
(0622) 93-8272

**ЖИТОМИР**
**«Горизонт»**
(0412) 36-0582
**«СКД»**
(0412) 20-8040

**ЗАПОРОЖЬЕ**
**Никитин Р.Г.**
(0612) 67-5628
**«Пресса»**
(0612) 62-5151

**КРЕМЕНЧУГ**
**«ОР-Пресс»**
(05366) 2-58-33

**ЛУГАНСК**
**ЧП Ребрик И. В.**
(0642) 54-3540

**ЛУЦК**
**«Периодика и консалтинг»**
(03322) 7-02-54

**ЛЬВОВ**
**«Львівські оголошення»**
(0322) 97-1515
**«Львівські оголошення – кур'єр»**
(0322) 97-0218
**«Система Пресс-Экспресс»**
(0322) 62-5281
**«Фактор»**
(0322) 76-5756

**НИКОЛАЕВ**
**«Ноу-Хау»**
(0512) 37-3503

**ОДЕССА**
**«KSS»**
(0482) 60-0938

**ПОЛТАВА**
**Бутко А.А.**
(05322) 7-24-10

**СЕВАСТОПОЛЬ**
**«Экспресс-Крым»**
(0692) 54-3584

**СИМФЕРОПОЛЬ**
**«Фактор»**
(0652) 27-4431

**ТЕРНОПОЛЬ**
**«Айсберг»**
(0352) 43-1011
**«Бизнес-пресса»**
(0352) 25-1823
**«Захидпресс»**
(0352) 22-2564

**ХАРЬКОВ**
**Киктев Г.С.**
(0572) 62-7821

**ХМЕЛЬНИЦКИЙ**
**«Из рук в руки»**
(0382) 74-5102

**ЧЕРНИГОВ**
**«Центр информ. разработок»**
(0462) 17-8829

**ЧЕРНОВЦЫ**
**«Пресс-Сервис»**
(03722) 2-50-09

**КУПИТЬ НОМЕР В РОЗНИЦУ МОЖНО**

**В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ**
**КИЕВА И ОБЛ.**
**ДНЕПРОПЕТРОВСКА**
**ДОНЕЦКА**
**ИВАНО-ФРАНКОВСКА**
**ЗАПОРОЖЬЯ**
**КРЕМЕНЧУГА**
**ЛУГАНСКА**
**ЛЬВОВА**
**НИКОЛАЕВА**
**ОДЕССЫ**
**«Багиры-Эко»**
(0482) 44-3533
**ЧП Клименко**
(0482) 22-8340
**«Флайпресс»**
(0482) 45-2868
**РЕСПУБЛИКИ КРЫМ**
**СЕВАСТОПОЛЯ**
**СУМ**
**ТЕРНОПОЛЯ**
**ХАРЬКОВА**
**ХМЕЛЬНИЦКОГО**

**В КНИЖНЫХ МАГАЗИНАХ**

**КИЕВ**
**«Знання»**
ул. Крещатик, 44
**«Сучасник»**
ст. М«Политехнический институт»
**«Техническая книга»**
ул. Красноармейская, 51
**«Наукова думка»**
ул. Грушевского, 4

**ДНЕПРОПЕТРОВСК**
**«Грани»**
пл. Островского, 1

**ХАРЬКОВ**
**Киоск «ХТУРЭ»**
**«Политехник»**
ХГПУ, корп. У2,
ул. Краснознаменная, 16

**В КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНАХ**

**КИЕВ**
**«NOOS Ukraine»**
ул. Красноармейская, 67/7
ул. Шота Руставели, 1/12
**«1000 компьютерных мелочей»**
ул. Крещатик, 27-а
**«БВКТ»**
ул. Клименко, 14
ул. Федорова, 10
просп. Гагарина, 13
**«Квазар-Микро»**
просп. Победы, 3
ул. Хорива, 43
**«Game Land»**
просп. Воздухофлотский, 10
**«Планета розваг»**
просп. 40-летия Октября, 17
**«Поэзия»**
Майдан Незалежности
**«Фолгат»**
ул. Горького, 51
**«Юпекс»**
просп. Красных Казаков, 8

**ДНЕПРОПЕТРОВСК**
**«Статус Кво»**
просп. К.Маркса, 55
«Дом научно-технической книги»

**ДОНЕЦК**
**«Инфоком»**
ул. Артема, 127
магазин «Канцелярские товары»

**КРИВОЙ РОГ**
**«Артекс»**
пл. Советская, 1, к. 214
**«Виртуальный мир»**
просп. Гагарина, 13, кв.1

**ОДЕССА**
**«Т и Д»**
ул. Б. Арнаутская, 47/11
магазин «Компьютеры»

**ХЕРСОН**
**«Стиль-Плюс»**
ул. 9-го января, 15, офис 68

**ЧЕРКАССЫ**
**«Мега Стайл»**
ул. Байды Вишневецкого, 32
**«Ром»**
ул. Смелянская, 33
«Дом творчества молодежи»

**РЕКЛАМНЫЕ АГЕНТСТВА**

**КИЕВ**
**«Artmaster»**
(044) 216-0572
(044) 246-9860
**«B&B International»**
(044) 246-6221
(044) 246-6222
**«Bates Ukraine»**
(044) 269-8028
(044) 269-6722
**«ITB»**
(044) 227-8709
(044) 220-9042
**«Publicity Creating»**
(044) 238-8591
(044) 238-8595
**«Академия рекламы»**
(044) 517-4509
**«Диалла»**
(044) 573-8547
(044) 573-8754
**«МАК-Про»**
(044) 446-1356

**ХАРЬКОВ**
**Представитель «ITC»**
**Киктев Г. С.**
(0572) 62-7821

## РЕКЛАМА В НОМЕРЕ



Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик, дома или на работе, или с курьерской доставкой в ваш офис.
Подписку можно оформить круглогодично, с любого следующего месяца, на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве, по Каталогу периодических изданий Украины на 1999 год: «Домашний ПК», индекс 22615, стр. 60, цена за месяц – 5,11 грн.
С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения издательства «ITC».
«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.
Отдел распространения: тел. (044)244-8582.

## EEGO – «РАСШИРЕНИЕ» МОНИТОРА

Когда на мониторе не остается «живого места» от наклеек post-it, его серый цвет начинает вызывать отвращение, а бардак на столе превосходит все мыслимые границы, знайте – пришла пора покупать Eego.

Данное, так сказать, устройство позволяет несколько преобразить ваше рабочее пространство. Пластиковая панель со встроенной доской для рисования и записей, а также подушечками для пришпиливания различных полезных вещей, крепящаяся к лицевой части монитора, увеличит полезную площадь для наклейки этих самых post-it.

Такой своеобразный «тотальный desktop» стоит всего $25. Только представьте, как фантастически будет выглядеть ваш компьютер с Eego.




Ваш монитор до Eego...

... и после

## МАГИЧЕСКИЕ ДЕВЯТКИ SEGA

9.9.99 (9 сентября 1999 г.) – дата официального «прибытия» Sega Dreamcast в Новый Свет. Эта игровая приставка нового поколения до недавнего времени продавалась лишь в Японии.

Уникальные характеристики Dreamcast позволяют создавать для нее игры гораздо более реалистичные, чем их компьютерные собратья. Мощный процессор, уникальный графический чипсет, система трехмерного звука – еще не все плюсы приставки. Встроенный модем позволит совершать броузинг в Internet и сражаться в онлайновых играх. Возможность подключения накопителей ZIP, блоков дополнительной памяти, модифицированная ОС Windows CE – все это делает консоль весьма привлекательной альтернативой ПК.

Одновременно с выходом приставки на американский рынок планируется выпустить целый пакет из 23 игр. В Европу Dreamcast попадет 23 сентября.




Проще, меньше и лучше компьютера (если говорить об играх)

## ФУТБОЛЬНЫЕ СТРАСТИ РОБОТОВ

С 27 июля по 6 августа в Стокгольме прошел чемпионат мира по футболу. Большое количество болельщиков с интересом следили за ходом соревнований, проходивших на двух разных полях: первое размерами 1,5 × × 2,7 м для «младших» участников команд диаметром до 18 см и второе – 4 × × 8 для «старших», диаметром до 50 см.

Как вы уже поняли, игры проводились между роботами. Причем этот чемпионат не является экспериментальным, предназначенным для простой демонстрации возможностей современного «роботостроительства». Он проводится уже в третий раз (первый RoboCup датируется 1997 г.), за это время успели сложиться правила, «профессиональные» лиги и т. д.



Почти Курская дуга



Aibo играют в футбол



Игры? Как вам сказать...

## ОРКИ УЖЕ В КИЕВЕ

Игровые клубы завоевывают популярность в народе. Еще одно подобное заведение под знакомым названием «ORKI» открылось в Киеве по адресу: ул. Б. Хмельницкого, 29/2.

Вряд ли это событие привлекло бы наше внимание, если бы организаторы не пригласили на презентацию музыкантов группы «Океан Эльзы» и любимого журналистами солиста группы «ВВ» Олега Скрипку. Все бы ничего, но непосредственный Олег честно признался, что к компьютерным играм он равнодушен, однако интересуется Internet.

Что же до машинного парка, то он неплох: 60 ПК Celeron 400+ с 64 MB памяти и акселераторами Riva TNT2 – достаточно для многих игроков.

А сходство названий киевского «ORKI» и знаменитого московского «Орки» объясняется признательностью киевлян своим московским коллегам, помогавшим в открытии клуба.

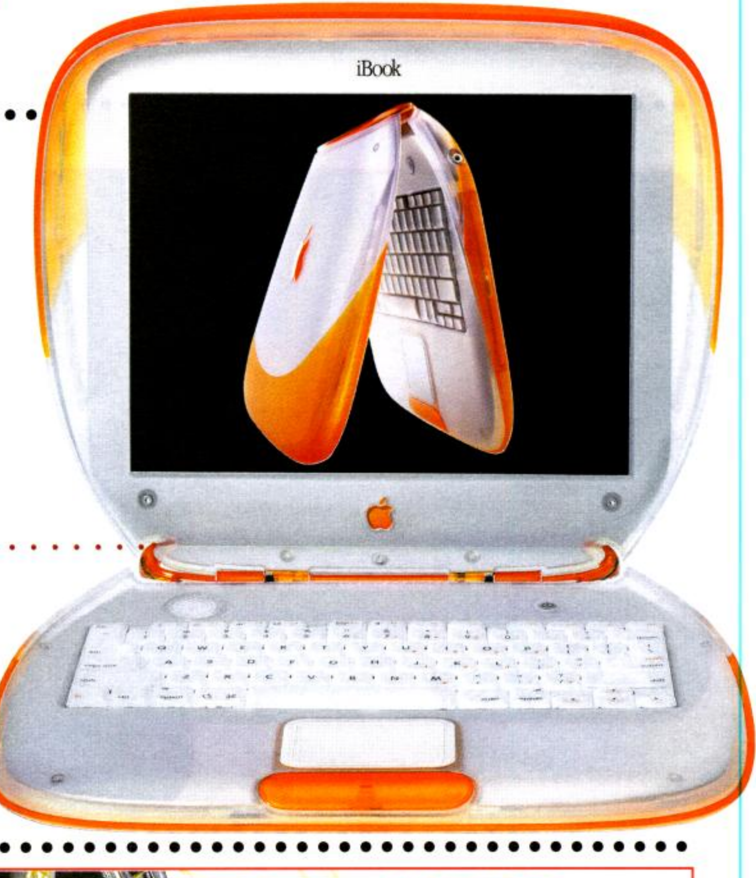
Современный вариант активного отдыха

## ВОЗЬМИ С СОБОЙ iMAC В ДОРОГУ!

Воодушевленная популярностью iMac, Apple решила закрепить успех, выпустив ноутбук iBook – логическое продолжение серии «i».

Этот «портативный iMac» имеет ярко выраженную «индивидуальность» – оригинальный дизайн, фирменный полупрозрачный корпус и приятный цвет (пока только голубика и мандарин). Построенный на базе процессора PowerPC G3 300 MHz, он может похвастаться активно-матричным дисплеем 12,1", полным набором мультимедиа, встроенным модемом 56K и разъемом для новой беспроводной сетевой карты Apple AirPort. Цена iBook весьма привлекательна – $1599, что неудивительно, ведь это компьютер для дома и обучения.

Что ж, помня ошеломляющий успех его настольного собрата, можно предположить, что «яблокомания» в этом году достигнет неслыханных масштабов.




iBook – «несерьезный» ноутбук

### СКАНЕРЫ ТОЖЕ СТАНОВЯТСЯ... ПРОЗРАЧНЫМИ!

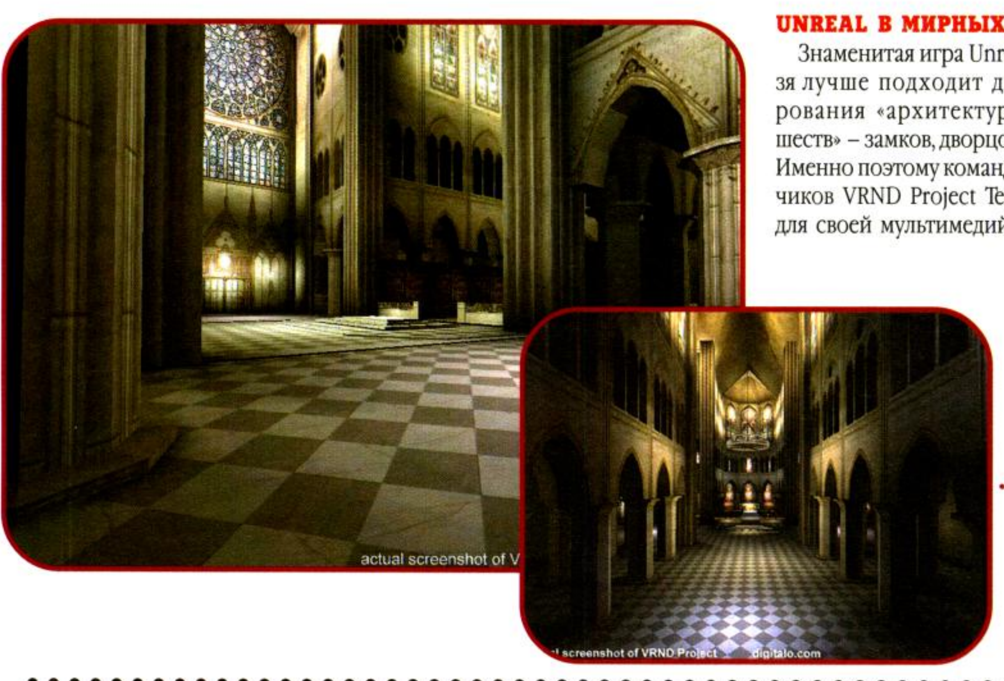
Похоже, что в следующем тысячелетии все устройства для домашнего использования будут прозрачными. Вслед за компьютерами, мониторами, джойстиками и т. д. на стезю iMac встали и сканеры.

Вот, например, Agfa 1212U – симпатичный дизайн, прозрачный корпус, отличные технические характеристики. Чем не продукт для дома? Этот сканер способен захватывать изображения с разрешением 600 точек на дюйм и глубиной цвета 36 бит. Встроенный интерфейс USB позволяет без проблем подключить его как к PC, так и к Macintosh, обеспечивая при этом высокую скорость передачи данных.

Хотя Agfa 1212U появился в продаже совсем недавно, он уже успел завоевать признание пользователей. А скоро будет доступен и в Украине по цене всего лишь $167.

«Это хорошо, что вы такой зеленый и плоский...»




### UNREAL В МИРНЫХ ЦЕЛЯХ

Знаменитая игра Unreal как нельзя лучше подходит для моделирования «архитектурных излишеств» – замков, дворцов и церквей. Именно поэтому команда разработчиков VRND Project Team выбрала для своей мультимедийной энциклопедии Virtual Reality–Notre Dame Cathedral движок этой игры.

Таким образом, у игро... то есть пользователя появится уникальная возможность побродить по залам величественного собора, можно сказать, «вживую», причем в сопровождении виртуального гида, «говорящего» на нескольких языках. Остается лишь добавить, что работы ведутся под патронажем UNESCO WORLD HERITAGE и что демо-версия будет доступна для загрузки с сайта http://www.digitalo.com/ в конце августа–начале сентября.

Очень красиво, но где же пистолет?!




## ПЫЛЕСОС НА «АВТОПИЛОТЕ»

Еще недавно домашние роботы существовали только в фантастических романах, но на пороге третьего тысячелетия выполнять работу по дому самостоятельно просто стыдно.

Видимо, именно этими соображениями руководствовались в компании Probotics, создавая домашнего робота Cye. Он предназначен для уборки помещений и внешне похож на пылесос, у которого убрали все, кроме щетки. Управление им осуществляется с помощью компьютера, соединенного с «базовой площадкой» Cye через последовательный порт, а сам робот использует беспроводную систему связи. Первым делом вы задаете план своей квартиры, после чего Cye, проведя собственные «исследования», может приступать к работе.

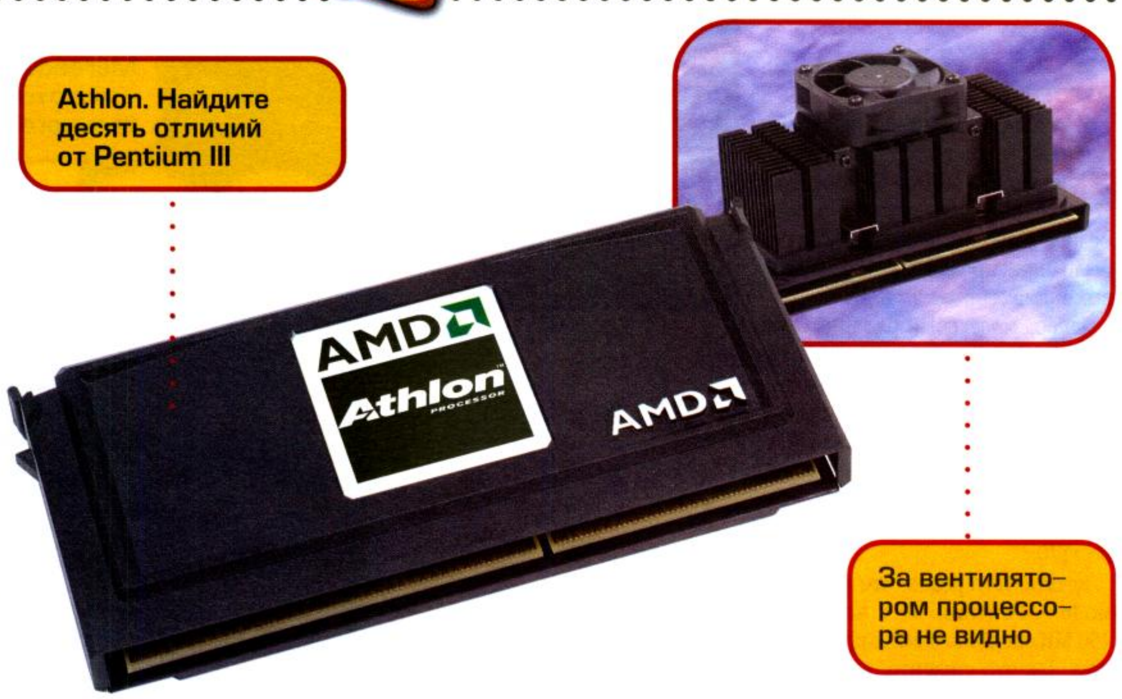


## AMD БЫСТРЕЙ ВСЕХ. НАДОЛГО ЛИ?

Вечный соперник Intel – AMD – наконец-то выпустил долгожданный процессор AMD-K7, попутно переименовав его в Athlon.

Он поставляется в четырех вариантах – 500, 550, 600 и 650 MHz. Согласно результатам тестов, впервые этой компании удалось создать процессор, превосходящий по быстродействию продукцию Intel, причем не только в бизнес-приложениях, но и в трехмерных играх, благодаря чему Athlon может стать привлекательным даже для заядлого геймера.

«Может стать», потому что его цена мало чем отличается от цены аналогичных процессоров Pentium III: в зависимости от модели Athlon стоит от $300 до $700. А наши игроки, как известно, с большим удовольствием выбирают более дешевый Celeron.






### АКУСТИКА MAXI – ДЛЯ MAXI-ГЕЙМЕРОВ

Известная компания Guillemot, любимая многими геймерами за выпускаемые ею высококачественные мультимедийные продукты, недавно анонсировала новую серию акустических систем.

Любители оригинального дизайна имеют возможность похвастаться перед друзьями необычными плоскими колонками Maxi Flat Speakers 2.0, отличительной особенностью которых является возможность их крепления к стене. Maxi Subwoofer 4.1 – идеальное решение для любителей трехмерного звука: система состоит из сабвуфера, выполненного в деревянном корпусе, и четырех сателлитов (возможно подключение до 8 колонок). Maxi Booster 640, также выполненные в деревянном корпусе, могут подключаться к разъему USB, в этом случае наличие звуковой карты не обязательно.

Море звука от Guillemot – стильно и качественно

### PENTIUM III-600 – ПРЕСТИЖНЕЕ «МЕРСЕДЕСА»

К чуть ли не еженедельным анонсам от микропроцессорного гиганта Intel мы уже привыкли. То новый Pentium, то новый чипсет, то очередное снижение цен. Так, 27 июля были анонсированы несколько новых процессоров.

Теперь модельный ряд Intel венчает Pentium III с частотой 600 MHz, цена на который составит около $670. Одновременно с этим самым быстрым из наиболее любимой у нас в стране серии процессоров для недорогих компьютеров становится Celeron 500 MHz по цене примерно $170.

Кстати, интересно, что младшая модель Pentium III с частотой 450 MHz недавно снята с производства. Так что спешите, а то Pentium III-600 тоже устареет.




Mercedes 600, Pentium III-600 – что в этой цифре такого притягательного?

Вот так выглядят оптовые поставки

### БАРБИ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА

Если быть более точным, героиню игры Ellie's Enchanted Garden зовут Элли, но сути это не меняет. Компания Zowie Intertainment начала продажи игр серии Zowie play sets. Казалось бы, «Волшебный сад Элли» и Redbeard's Pirate Quest – это обычные настольные игрушки вроде оловянных солдатиков, но не все так просто... Эти игры подключаются к домашнему ПК.

Дело в том, что маленькие фигурки снабжены сенсорами, и действия с ними хоть в «саду», хоть на «палубе корабля» будут отображаться на экране монитора. Электронные «двойники» игрушек «живут» в мире, созданном средствами мультипликации, и живо реагируют на любое изменение обстановки мимикой, словом и жестом. Более того, приблизив пластмассовую подзорную трубу к глазу страшного пирата, вы увидите на экране «рассматриваемые» им дали.

Ну что ж, остается надеяться, что эти игрушки доберутся и до нас.

Кукольный домик с параллельным интерфейсом



Егор Маслов

# «Распределенный» компьютер – альтернатива второму ПК в доме






Поговаривают, что в США в последнее время получает все большее распространение концепция второго ПК в доме, аналогично второму автомобилю в семье (через это «испытание» рядовым американцам пришлось пройти несколько ранее). Не сомневаемся, что и с новыми «трудностями» этот целеустремленный народ справится на «отлично», и уже очень скоро в большинстве их домов, рядом со старым электронным любимцем, появится его, возможно, более современный и мощный собрат. В силу целого ряда причин до нас подобные тенденции обычно доходят не сразу – дай бог первым (автомобилем, компьютером) обзавестись, где уж тут думать о втором. И, кстати говоря, зачем он вообще нужен, этот второй ПК? Как известно, наш пользователь не собирается слепо следовать веяниям моды, сначала ему необходимо определиться с практической целесообразностью подобной покупки.

Но, как это ни странно, второй ПК в ряде случаев оказывается необходим. Я не люблю статей, начинающихся с фразы «один мой знакомый...», и по мере своих сил стараюсь их избегать, однако на сей раз придется поступиться принципами. Итак, один мой знакомый является в некотором роде просто образцовым домашним пользователем (его семью я периодически привожу в пример в спорах, когда мой собеседник начинает доказывать, что в нашей стране домашний ПК приобретается исключительно для игр). Так вот, глава вышеупомянутой семьи использует компьютер для проведения статистических анализов, необходимых ему для работы, жена пишет диссертацию, а дочь выполняет лабораторные и курсовые работы. На первый взгляд, идиллия, однако не все так здорово. Над этим многострадальным компьютером пришпилено к стене расписание машинного времени (в лучших традициях советских НИИ 60-х годов), согласно которому, мой знакомый, например, получает доступ к рабочему месту после одиннадцати вечера. «А что делать?» – задает он риторический вопрос. До сих пор я в шутку советовал ему приобрести второй компьютер, однако теперь этому дорогостоящему решению проблемы есть более приемлемая альтернатива.




Действительно, зачем покупать второй системный блок, если возможности первого используются, мягко говоря, не полностью? Достаточно приобрести второй монитор (благо 14-дюймовые модели сейчас предельно подешевели), клавиатуру и мышь, а также комплект Sharedware Office. Состоит он из программного обеспечения, платы, устанавливаемой в ISA-слот, и специального модуля, к которому, собственно, и подключаются все упомянутое выше добро.

Что же получает в итоге второй пользователь? Да практически все – возможность использовать жесткие диски, принтеры и прочую периферию ПК, а также установленное на нем программное обеспечение. Более того, оба пользователя могут даже входить в локальную сеть под разными именами. Кроме этого, возможен одновременный броузинг в Internet – естественно, также с помощью одного модема, одной телефонной линии и, соответственно, одного подключения к провайдеру.

Есть, однако, у этой системы и недостатки, и основной заключается в том, что через шину ISA тяжело передавать большие объемы видеоданных – иначе говоря, в Quake II по этой своеобразной «сети» не очень-то поиграешь, компьютер начинает ощутимо тормозить. Хотя, запустив с главного рабочего места эту популярную игру, на втором вполне можно работать с офисными приложениями. Максимальный графический режим – 1024×768×8 бит, однако работать в нем тяжело, лучше остановиться на более приятном для глаз 800×600×16 бит. Также нельзя запустить две копии программы, которая может существовать в единственном «экземпляре». На «дочерней» машине не исключены также проблемы с антивирусными программами и системными утилитами, что, впрочем, не суть важно (разве что отсутствие антивируса во время работы в Сети может иметь печальные последствия). Более подробное описание возможных проблем находится в справочной системе, которая доступна по адресу http://www.sharedware.com/page/drivers.html.

Для тех же, кого уже не устраивают возможности, предоставляемые шиной ISA, в самом скором времени будет выпущена новая версия этого комплекса под названием Sharedware Savage. Эта PCI-карта, построенная на базе чипа S3 Savage 3D, может похвастаться интегрированным звуком и аппаратным декодированием MPEG, а максимальное графическое разрешение составляет 1600 × × 1200 × 32 бита.

Ориентировочная цена
Sharedware Office – $120.
Продукт предоставлен
компанией ASN Computers:
тел. (044) 241-4014, (0562) 45-3534.



Сергей Светличный

# G400 – новая надежда Matrox?



В стане самых ярых поклонников компьютерных игр вот уже несколько месяцев царит смятение – привыкнув модернизировать видеосистему два-три раза в год, сейчас они теряются в догадках, что же именно стоит приобретать. Каждый новый 3D-акселератор на поверку оказывался не совсем «новым», по крайней мере, по используемым технологиям, а некоторые и по производительности – иногда получалось так, что они вполне могли «на равных» состязаться с акселераторами, вышедшими еще в прошлом году. Происходит это потому, что практически все новые видеокарты являются ни чем иным как улучшенными вариантами прошлогодних продуктов, с увеличенным объемом памяти, а также изготовленных по более совершенной технологии, благодаря которой удалось повысить тактовую частоту (а следовательно, и производительность) чипсета. Сложившаяся ситуация может быть как застоем в индустрии, обусловленным практической невозможностью создания чего-либо принципиально нового, так и простой попыткой ведущих производителей выиграть время, необходимое для создания революционного продукта. Хочется верить, что справедливо все-таки второе предположение, на что указывают и несколько туманные анонсы очень многообещающих чипсетов NV10 от компании NVidia и Voodoo4 (Napalm) от 3dfx.

В то же время с начала этого года Internet буквально завалена анонсами, а впоследствии и обзорами (поначалу экспериментальных образцов, а затем и серийных плат) нового продукта от всемирно известного производителя видеокарт Matrox – Millennium G400, «потомка» G200. Вокруг чего же, собственно, поднимается такая шумиха?

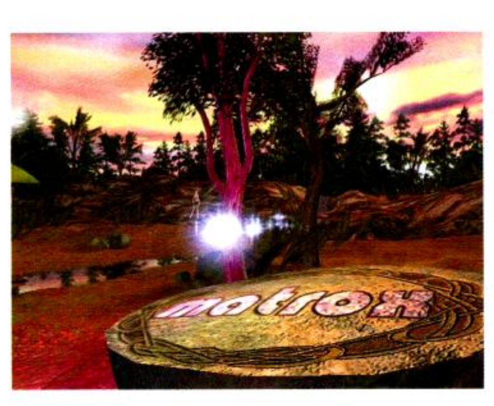
Несмотря на явную преемственность названия, в G400 реализованы новые технологические решения, позволившие как значительно повысить производительность, так и добиться дальнейшего улучшения качества изображения. Несмотря на то что на Западе этот акселератор продается уже довольно продолжительное время, к нам в страну он добрался только сейчас – данный факт красноречиво говорит о популярности G400, поскольку в последний раз такие проблемы наблюдались только с Voodoo$^2$ (что творилось полтора года назад, думаю, все еще помнят – у нас этот сверхпопулярный акселератор появился с опозданием более чем в два месяца).

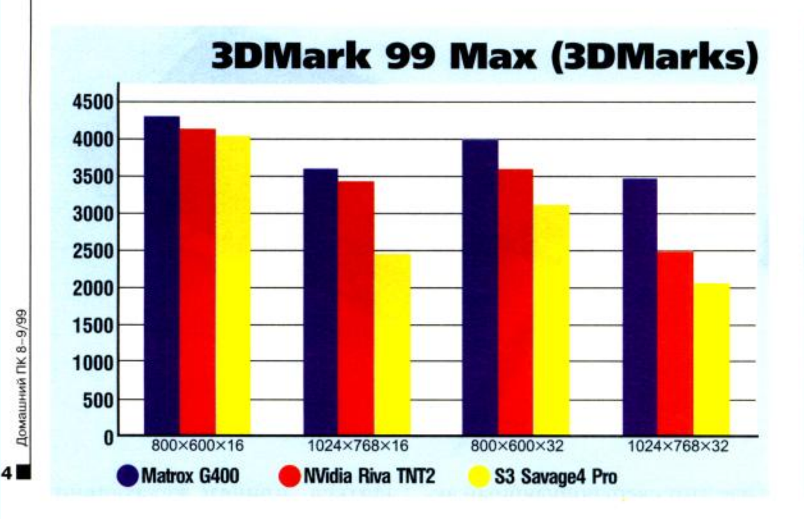
Итак, «сначала маленький экскурс в историю, а к практике мы перейдем потом» (© М. Науменко). Самое знаменитое новшество, которое активно рекламируется самой компанией Matrox, это, естественно, рельефное текстурирование с привязкой к окружению (приблизительно так переводится environment mapped bump mapping). С его помощью можно передать рельефную поверхность простой текстурой, причем эффект будет практически неотличим от полученного при использовании для этой же цели большого числа полигонов (а в ряде случае окажется даже более реалистичным). Наиболее очевидные варианты его применения – металл, изъеденный ржавчиной, мозаика, кирпичная стена, вмятины в корпусе автомобиля, волны на воде и т. д. В то же время, как показывает опыт, наиболее сильный эффект удается получить при использовании рельефного текстурирования для подвижного объекта либо для сцены с подвижным источником света, т. е. когда тени от неровностей поверхности объекта имеют свойство перемещаться, причем желательно, чтобы это происходило плавно, в противном случае неподвижные «рельефные» тени оказываются неотличимыми от нарисованных на простой «плоской» текстуре.

Собственно рельефное текстурирование не является новинкой, этот эффект существует уже более года, однако до последнего времени из игр с его поддержкой можно вспомнить только малоизвестную Speed Busters. Столь низкую активность разработчиков компьютерных игр объясняет сложность реализации bump mapping. Однако Matrox разработала собственный вариант рельефного текстурирования, который, судя по всему, отличает не только возможность создания гораздо более реалистичных спецэффектов, но и легкость в использовании – по крайней мере, так утверждают разработчики из Rage Software, применившие его в своей новой игре Expendable. Что ж, если это действительно так, то environment mapped bump mapping светит большое будущее, ведь именно простота использования API Glide в свое время способствовала повсеместному распространению революционного на тот момент акселе-










**Incoming**

90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20, 10, 0

800×600×16 | 1024×768×16 | 800×600×32 | 1024×768×32

Matrox G400 | NVidia Riva TNT2 | S3 Savage4 Pro





ратора Voodoo Graphics и последующему появлению большого числа сравнительно недорогих игровых 3D-ускорителей.

Нам, однако, проверить реализацию bump mapping в деле, а точнее, в игре Expendable, не удалось – в демо-версии он отсутствует, а достать полную мы, к сожалению, так и не смогли, так что здесь нам приходится верить на слово тем счастливчикам с западных игровых сайтов, которые в каждом виденном нами обзоре просто стонут от восторга по поводу «настоящей» рельефной воды и великолепных повреждений на машинах. Нам же пришлось довольствоваться двумя технологическими демо-роликами, скрины из которых мы и приводим. Заметим, что отражение в воде просчитывается в реальном времени, т. е. появление новых объектов (летящей птицы, проплывающей рыбы и т. д.) соответствующим образом отображается на поверхности озера. Более того, клики «мышкой» по водной глади вызывают появление кругов на воде (естественно, также трехмерных). На этом, пожалуй, с bump mapping пора заканчивать и двигаться дальше.




G400 в наследство от своего младшего брата G200 получил алгоритм текстурирования, при котором наиболее часто используемые текстуры хранятся в локальной видеопамяти, а в ОЗУ находятся только большие либо редко используемые, что позволяет в некоторых случаях заметно повысить производительность – обработка текстур, хранящихся в системной памяти и передаваемых в акселератор через шину AGP, происходит дольше, чем если бы они хранились в видеопамяти.

Также гордостью Matrox является оригинальная архитектура памяти DualBus. Не вдаваясь в подробности, скажу лишь, что благодаря распараллеливанию ввода и вывода данных удается свести к минимуму потери производительности при переходе к высоким разрешениям и рендерингу в 32-битовом цвете, что наглядно продемонстрировали результаты тестов, к которым мы, наконец, и переходим.

Matrox Millennium G400 существует в различных модификациях – с 16 и 32 MB памяти на борту, с одним (SingleHead) и двумя (DualHead) выходами на монитор. Последний вариант может оказаться полезным, например, для программистов – на одном мониторе в таком случае можно наблюдать свою программу в действии, в то время как на другом будет отображаться исходный код. Кроме того, вскоре (конец августа – начало сентября) будет доступна плата для заядлых игроков под названием G400 MAX, чипсет которой работает на повышенной частоте.

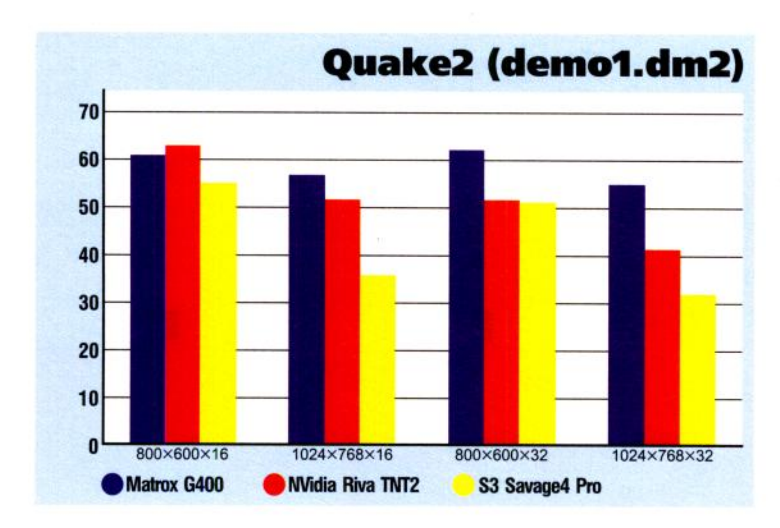
В нашем распоряжении оказалась Matrox Millennium G400 32 MB с одним выходом на монитор. Плата разгону не подвергалась и работала на стандартных частотах – 125 MHz для чипа и 166 MHz для памяти. Версия драйверов: 4.11.01.1130.

Тестирование проводилось на компьютере следующей конфигурации: процессор Intel Pentium III 450 MHz, память 128 MB SDRAM PC-100, материнская плата Intel SE440BX, жесткий диск Quantum Fireball ST6.4A, звуковая карта Diamond Monster Sound MX300. На тестовом компьютере были установлены Windows 98, DirectX 6.1. Для сравнения мы взяли видеокарты Gigabyte GA-660 32 MB (Riva TNT2, рабочие частоты – 125 MHz для чипа и 150 MHz для памяти) и ELSA Winner II 16 MB (Savage4 Pro, чип – 125 MHz, память – 143 MHz). Сравнивать G400 с TNT2 Ultra, на наш взгляд, было бы нечестно по отношению к первому акселератору – в таком случае следовало бы использовать его более быстрый вариант G400 MAX.

Для всех видеокарт использовались настройки по умолчанию, за исключением выключенной вертикальной синхронизации (Vsync disable) и 16-битового Z-буфера. В играх все настройки устанавливались на максимум, только в Expendable Demo был отключен bump mapping (по причине его отсутствия). Звук в играх не отключался – мы не стремились получить просто максимально возможный показатель, нас интересовали реальные цифры, которые будут у пользователя во время обычной игры.

В качестве тестов служили игры: Quake2 v.3.19 demo1.dm2 (OpenGL), Incoming (DirectX 5) и Expendable Demo timedemo1 (DirectX 6), а также популярный тест 3DMark 99 MAX.

Честно признаюсь, что перед началом тестирования у меня были серьезные опасения относительно производительности G400, я даже заранее стал продумывать вариант написания статьи как объяснение, что не в одной только скорости счастье, качество также играет важную роль (надо отметить, что оно оказалось на высоте как в 2D, так и в 3D, впрочем, иного ждать от Matrox было просто бессмысленно). Однако опасения, к счастью, оказались напрасными – G400 показал более чем




Expendable (timedemo1), fps

50
45
40
35
30
25
20
15
10
5
0
800×600×16
1024×768×16
1280×1024×16
800×600×32
1024×768×32
1280×1024×32
Matrox G400
NVidia Riva TNT2
S3 Savage4 Pro

приличный результат, в том числе и в Quake2, который долгое время был «больным местом» Matrox из-за необходимости создания качественной поддержки OpenGL ICD. Все помнят, что одной из причин прохладного отношения игроков к G200 была как раз его низкая производительность в этой популярной игре, причем ситуация изменилась к лучшему лишь спустя год после выхода акселератора. Похоже, что ошибки прошлого оказались учтены – несмотря на то что G400 в Quake2 сразу после своего появления демонстрировал скорость немногим выше G200, имевшиеся в нашем распоряжении последние версии драйверов, скачанные из Internet, позволили ему сегодня наравне конкурировать с TNT2 и даже вырываться вперед. Должен признаться, что безразличие G400 к условиям тестирования (особенно это заметно в Quake2 и Expendable) потрясает: разрешения ниже 1024 × 768 × 32 bpp оказываются просто ненужными: в самом деле, кто захочет играть в худших условиях, получая при этом преимущество каких-то 10–15% производительности по сравнению с 800 × × 600 × 16 bpp, который, кстати говоря, считается совсем не слабым даже по сегодняшним меркам (напомню, что это максимально возможный графический режим для Voodoo², по сей день широко распространенного).

Однако несмотря на более чем впечатляющие результаты в 32-битовом рендеринге, Matrox не поддалась искушению, перед которым в свое время не смогла устоять ATI Technologies, – а именно, пренебречь «доведением» до ума 16-битового режима. На деле у G400 рендеринг в High Color выглядит практически так же хорошо, как и в True Color, что достигается благодаря качественно реализованному dithering.

Также приятной неожиданностью после проведения тестирования оказалась температура радиатора, установленного на чипе видеокарты, – наконец-то в этом году появился акселератор, на котором нельзя приготовить яичницу. Так что вероятность зависания игры в самом неподходящем месте из-за перегрева карты сведена к минимуму – конечно, при условии, что пользователь не займется самостоятельным разгоном.

Несколько огорчили мелкие проблемы с тестовой версией Quake III: Arena. Так, при включении трилинейной фильтрации изображение начинает мерцать, а при попытке задействования 32-битового рендеринга картинка сжимается вдвое, вдобавок слетает палитра. В общем, тут еще есть над чем работать, причем неизвестно, кому больше, – не секрет, что едва ли не единственными акселераторами, с которыми в Quake III не возникает никаких проблем, это TNT/TNT2 – вполне вероятно, что «заслуга» в таком количестве багов принадлежит разработчикам игры, а именно id Software. О подобных вещах, строго говоря, вообще не следовало бы писать, ведь все, что мы имеем на сегодняшний день, это лишь тестовая версия игрового engine, предназначенная для проверки совместимости движка с различным аппаратным обеспечением. Как говорится, проверили, совместимость неполная. Все это было бы правильно, если бы в эту самую тестовую версию не играли во всем мире вот уже несколько месяцев. Так что подобная информация все же необходима. Другое дело, что в будущем все наверняка будет исправлено – и самой id Software, и Matrox, которая, кстати говоря, обещала в скором будущем выпустить оптимизированные драйверы. В таком случае эта карта (не говоря уж о версии MAX) будет еще более привлекательна для настоящего игрока.

Похоже, что я, наконец, нашел достойную замену своему Voodoo², верой и правдой прослужившему мне почти полтора года...

Ориентировочная стоимость: $240.
Видеокарта предоставлена компанией «Ланжерон»: тел. (044) 253–8892

# Долгая дорога в дюймах

## 17 вопросов о мониторах

Монитор – один из самых «консервативных» компонентов компьютерной системы. Производительность процессоров, емкость винчестеров и банков оперативной памяти увеличиваются в несколько раз в течение года, но монитор практически не меняет своего обличия, поэтому к покупке монитора для своего домашнего ПК следует подходить очень серьезно. Подключите к высокопроизводительной системе маленький и некачественный монитор – и вы лишитесь всей радости от приобретения нового компьютера. Чтобы помочь вам определиться с выбором, мы решили рассмотреть ряд вопросов, которые очень часто возникают при покупке монитора у рядового пользователя.

Сергей Галушка

### ДЮЙМ ПЕРВЫЙ. КАК ВЫБИРАТЬ МОНИТОР?



Монитор с 15-дюймовым экраном – это минимум для домашней системы. А лучше потратить на 50–100 долларов больше и приобрести 17-дюймовую модель. Вы получите реальное увеличение размеров используемой области экрана – важное преимущество для тех, кто проводит за ПК долгие часы. Хороший дисплей переживет несколько модернизаций ПК.

Дополнительные два дюйма дают увеличение видимой площади экрана на 28% по сравнению с 15-дюймовыми мониторами. И если большинство пользователей считают, что для 15-дюймовых мониторов максимально комфортное разрешение составляет 800 × 600 dpi, то на 17-ти дюймах можно перейти к разрешению 1024 × 768 или даже 1280 × 1024. Это позволяет одновременно разместить на экране больше окон, пиктограмм и текста, да и многие современные игры просто «обожают» подобные разрешения. При розничной цене от $230 до $700 17-дюймовые мониторы – это удачный компромисс между дорогими 21-дюймовыми моделями и довольно дешевыми 15-дюймовыми.

Прежде чем отправиться в магазин за новым монитором, нужно четко определиться с тем, сколько денег вы готовы потратить, и для каких целей будете использовать домашний ПК. Если в средствах вы не стеснены, и места на вашем столе хоть отбавляй, то, очевидно, что монитор с большой диагональю будет отличным выбором. Опять же, если деньги есть, но жаль места в квартире, то современные LCD (Liquid Cristal Display)-мониторы с активной матрицей удовлетворят ваши запросы. Если денег маловато, то выбирать следует из моделей 15" и 17". Категорически не рекомендуем покупать монитор 14" – сегодня большинство производителей прекратили выпуск таких моделей.

У профессионалов, работающих с графикой, а также фанатов, увлеченных компьютерными играми, популярны дисплеи с диагональю 20, 21 и более дюймов. 21-дюймовые мониторы удобны для воспроизведения в натуральную величину двух страниц формата А4. Но если вы не принадлежите ни к одной из названных групп, то вам нет смысла расходовать деньги на подобную покупку.

### ДЮЙМ ВТОРОЙ. ПОЧЕМУ НА МОНИТОРЕ ДЛЯ ДОМА НЕ НАДО ЭКОНОМИТЬ?

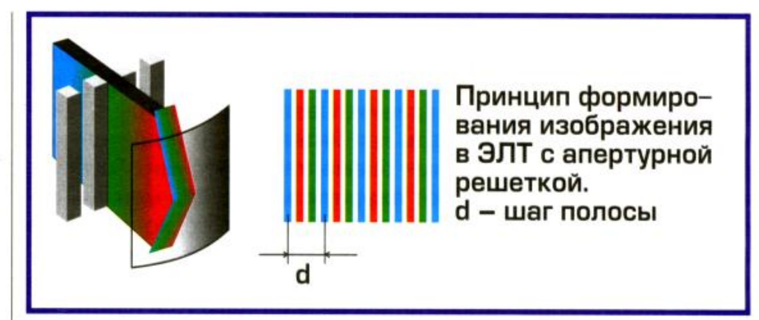


Монитор – это практически единственный элемент компьютера, который нельзя в дальнейшем модернизировать. Он покупается для долговременного использования. От его качества и безопасности напрямую зависят ваше здоровье и, прежде всего, зрение. Прежде чем выбрать самую современную видеокарту или самый скоростной жесткий диск или... да что угодно, подумайте о мониторе. Именно глядя на экран вы будете проводить много времени, развлекаясь или работая. Лучше купить, например, видеоускоритель попроще, чтобы модернизировать его позднее.

### ДЮЙМ ТРЕТИЙ. ЧЕМ ОТЛИЧАЮТСЯ ЭЛТ-МОНИТОРЫ С РАЗЛИЧНЫМИ ТИПАМИ ТРУБОК?



Самый распространенный тип дисплеев – это CRT (Cathode Ray Tube), или ЭЛТ-мониторы. Основной их компонент – электронно-лучевая трубка. С фронтальной стороны внутренняя ее часть покрыта слоем люминофора – вещества, которое излучает свет при бомбардировке его заряженными частицами (яркость свечения зависит от силы удара). Люминофорный слой состоит из маленьких элементов. Фактически существует три типа частиц (отсюда и название группы из люминофорных элементов – триады), чьи цвета соответствуют основным составляющим модели RGB.




**Принцип формирования изображения в ЭЛТ с апертурной решеткой. d – шаг полосы**

Для создания изображения в цветном CRT-мониторе используются три электронные пушки. Каждая из них генерирует лучи, которые должны попадать лишь в точки определенного цвета – красного, зеленого или синего. Так как пушки находятся на некотором расстоянии друг от друга, углы падения пучков электронов немного различаются, что привело к созданию специальной теневой маски таким образом, чтобы нужный луч попадал на нужную каплю люминофора, а два остальных были закрыты маской, т. е. для них капля как бы оказывается «затененной».

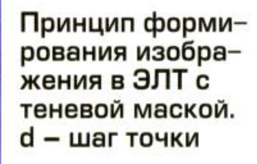
Минимальное расстояние между люминофорными элементами одного цвета называется **шаг точки (dot pitch)** и является индексом качества изображения. Шаг точки измеряется в миллиметрах. Чем меньше значение шага точки, тем выше качество воспроизводимого на мониторе изображения. Теневая маска применяется в большинстве современных мониторов – Panasonic, Hitachi, Samsung, Daewoo, LG, Nokia, Viewsonic.

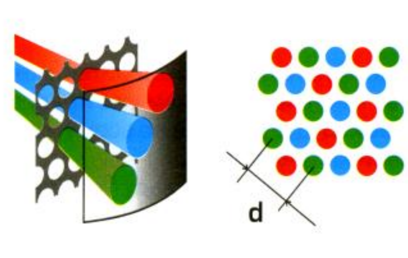
В некоторых моделях ЭЛТ используется **апертурная решетка (aperture grill)**. Этот тип маски применяется в трубках Trinitron от Sony, Diamondtron от Mitsubishi и других. Вместо точек с люминофорными элементами здесь мы обнаружим серию тонких вертикальных полос трех основных цветов. Такая система обеспечивает высокую контрастность изображения и хорошую насыщенность цветов. Маска, применяемая в таких трубках, представляет собой фольгу, на которой «процарапаны» тонкие вертикальные линии. Она держится на горизонтальных проволочках (в 17-дюймовых мониторах их две), которые применяется для гашения колебаний и деформаций. Их хорошо видно, особенно при однородном светлом фоне изображения на мониторе. Минимальное расстояние между полосами люминофора одинакового цвета называется **шагом полосы (strip pitch)**.

Заметим, что нельзя напрямую сравнивать размер шага для трубок разных типов: шаг точек трубки с теневой маской измеряется по диагонали, в то время как шаг апертурной решетки – по горизонтали. Для примера, 0,25 мм strip pitch приблизительно эквивалентно 0,27 мм dot pitch.

Существуют также ЭЛТ еще с одним типом маски – щелевой. По сути, она является гибридом двух ранее рассмотренных типов. Люминофорные элементы в ней расположены в вертикальных ячейках и, соответственно, маска сделана из вертикальных линий. Минимальное расстояние между двумя ячейками называется **щелевой шаг (slot pitch)**. Щелевую маску используют в некоторых типах мониторов такие производители, как NEC, Panasonic, LG, Sony, Mitsubishi и другие.

**Принцип формирования изображения в ЭЛТ с теневой маской. d – шаг точки**





Все типы трубок имеют свои преимущества и своих сторонников. Трубки с теневой маской дают более точное и детализированное изображение, поскольку свет проходит через отверстия в маске с четкими краями. Поэтому мониторы с такими CRT хорошо использовать при интенсивной и длительной работе с текстами и мелкими элементами графики. Трубки с апертурной решеткой имеют ажурную маску, она меньше заслоняет экран и позволяет получить более яркое, контрастное изображение в насыщенных цветах. Мониторы с такими трубками хорошо подходят для настольных издательских систем и других приложений, ориентированных на работу с цветными изображениями.

### ДЮЙМ ЧЕТВЕРТЫЙ. СТОИТ ЛИ ПОКУПАТЬ ЖК-МОНИТОР?

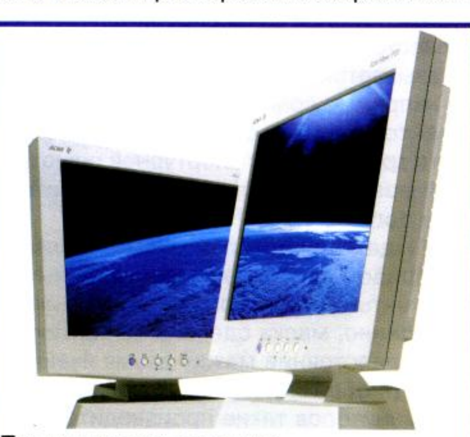


отличие от устройств на CRT-трубке, толщина LCD-дисплеев не превышает 5–6 см. В них для формирования изображения используется матрица из жидкокристаллических элементов. Многие модели ЖК-мониторов можно монтировать на стену, освобождая при этом рабочее место на столе.

LCD-мониторы обеспечивают великолепное качество изображения, при этом ЖК-дисплеи с диагональю 14–15" многими пользователями субъективно воспринимаются эквивалентными ЭЛТ-мониторам с размером экрана 17" – в отличие от моделей CRT, размер видимой части ЖК-дисплея в точности совпадает с физическим размером матрицы.

Весьма немаловажным преимуществом LCD является более низкое энергопотребление, чем у мониторов на ЭЛТ-трубках. И наконец, если вспомнить, что у LCD-дисплеев отсутствует вредное для здоровья электромагнитное излучение, становится ясно, что они являются серьезными конкурентами стандартным ЭЛТ-мониторам и, несомненно, вытеснили бы их, если бы не единственный недостаток – высокая цена. Даже сейчас, после того как стоимость ЖК- матриц снизилась в несколько раз, цена LCD-мониторов в 3–4 раза превышает цену устройств ЭЛТ с эквивалентным размером экрана.

Стоит отметить и еще одну особенность LCD-мониторов – возможность поворота самого экрана на 90° с одновременным автоматическим разворотом изображения. В результате, например, если вы занимаетесь версткой, то теперь лист формата А4 можно полностью уместить на экране без необходимости использовать вертикальную прокрутку, чтобы увидеть весь текст на странице. Правда, среди CRT-мониторов тоже есть модели, обладающие такими возможностями, но они довольно дорогие и встречаются крайне редко.



**Будем надеяться, что в скором будущем подобные ЖК–мониторы украсят интерьеры наших квартир**

И все же создается впечатление, что исход битвы между CRT- и LCD-мониторами за место под солнцем уже предрешен. Причем не в пользу первых. Будущее, судя по всему, все же за LCD-дисплеями с активной матрицей.

Инженеры всего мира ведут разработки и других видов мониторов, например плазменных, LEP (Light Emission Plastics) и т. д. Но они для домашнего пользователя пока остаются экзотикой, а поэтому рассматривать их мы не будем.

### ДЮЙМ ПЯТЫЙ. ЧТО ТАКОЕ «ВИДИМАЯ ОБЛАСТЬ ЭКРАНА»?



казываемый в характеристиках ЭЛТ-мониторов размер экрана, например 15 или 17 дюймов, говорит о длине диагонали электронно-лучевой трубки. Площадь соответствующей ему рабочей области будет меньше. Ее размеры зависят от конструкции трубки и крепления ЭЛТ.

Так, 17-дюймовые мониторы (теоретическая длина диагонали 43,2 см) обеспечивают полезный размер экрана 39,6–41,5 см в зависимости от конкретной модели. Поэтому целесообразно по возможности выбирать модель с максимальной полезной площадью.

### ДЮЙМ ШЕСТОЙ. НАСКОЛЬКО «БЕЗОПАСНЫ» СТАНДАРТЫ БЕЗОПАСНОСТИ?



аверное, все слышали о том, что дисплей с ЭЛТ является потенциальным источником опасности, излучая радиацию и другие вредные для здоровья электромагнитные волны. Практически в каждой развитой стране существует достаточное количество национальных стандартов, регламентирующих уровень излучений монитора. Но особую популярность во всем мире завоевали стандарты, разработанные в Швеции, – MPR II и TCO.

MPR II определяет максимально допустимые величины излучения магнитного и электрического полей, а также методы их измерения. В состав рекомендаций TCO сегодня входят три стандарта: TCO'92, TCO'95 и TCO'99, нетрудно догадаться, что цифры обозначают год их принятия. Надо сказать, что стандарты TCO более жесткие, чем MPR II.

TCO'92 был разработан исключительно для мониторов и определяет их максимально допустимые электромагнитные излучения, а также устанавливает стандарт на функции энергосбережения.

TCO'95 распространяется на весь персональный компьютер, т. е. на монитор, системный блок и клавиатуру и касается их эргономических свойств, излучений (электрических и магнитных полей, шума и тепла), режимов энергосбережения. Стандарт TCO'95 существует наряду с TCO'92 и не отменяет последнего.

TCO'99 предъявляет более жесткие требования, чем TCO'95, по эргономике, энергопотреблению, излучению, сохранению окружающей среды, а также пожарной и электрической безопасности. Отметим, что хотя эта жесткая директива носит лишь рекомендательный характер, многие ведущие фирмы-производители и миллионы пользователей относятся к ней с уважением.

### ДЮЙМ СЕДЬМОЙ. КАКОЙ ДОЛЖНА БЫТЬ ЧАСТОТА РАЗВЕРТКИ У ДОМАШНЕГО МОНИТОРА?



режде чем ответить на этот вопрос, давайте вспомним, что же такое развертка изображения.

Как уже было отмечено, свечение люминофорных элементов инициируется электронным лучом. Он проходит последовательно по строкам слева направо и сверху вниз по экрану монитора. Если бы луч перемещался по экрану медленно, мы бы видели лишь отдельную движущуюся яркую точку (как на осциллографе). Но его движение происходит очень быстро, поэтому нам кажется, что экран светится постоянно. Во всех современных компьютерных мониторах используется **построчная**, или **прогрессивная развертка изображения**, когда каждый кадр создается в один проход лучами трех электронных пушек, строка за строкой. Чем выше скорость перемещения электронных лучей по экрану, тем меньше заметно мерцание картинки.

Значение частоты горизонтальной развертки (измеряется в kHz) обозначает количество строк экрана, прорисовываемых за одну секунду. Вертикальная развертка показывает, сколько раз полностью заполняется строками целый экран (измеряет-

ся в Hz). Чем больше эти показатели, тем меньше вероятность того, что вы заметите мерцание экрана.

Частота вертикальной развертки становится приемлемой для многих пользователей при значениях не ниже 75 Hz, однако ассоциация VESA (Video Electronics Standards Association) рекомендует использовать частоты от 85 Hz, при которых изображение на экране воспринимается большинством людей как стабильное. Кстати, чаще всего именно мерцание изображения приводит к утомлению глаз, головным болям и даже к ухудшению зрения. Заметим, что чем больше экран монитора, тем заметнее мерцание, особенно периферийным (боковым) зрением.

Необходимо также помнить, что максимальная кадровая частота при увеличении разрешения экрана понижается, поэтому надо найти компромисс между большим разрешением и приемлемой для вас частотой. Следует также помнить, что высокие частотные характеристики монитора могут быть сведены на нет, если их не поддерживает установленная в компьютере видеоплата.

### ДЮЙМ ВОСЬМОЙ. КАКИМ ДОЛЖНО БЫТЬ РАЗРЕШЕНИЕ МОНИТОРА ДЛЯ ДОМА?




о мнению многих пользователей, если размер диагонали экрана не превышает 15 дюймов, то разрешение, обеспечивающее приемлемое качество изображения, составляет не более 800 × × 600 dpi, а для 17-дюймового монитора наиболее распространенным является 1024 × 768, хотя и 1280 × 1024 пользуется популярностью.

При более высоких разрешениях расстояния между точками приближаются к предельному значению dot pitch, а четкость и контрастность изображения снижаются. К тому же и буквы становятся неразборчивыми.

### ДЮЙМ ДЕВЯТЫЙ. ИЗ-ЗА ЧЕГО НА ХОРОШЕМ МОНИТОРЕ БЫВАЕТ ПЛОХОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ?




е стоит забывать о том (и мы это уже не раз подчеркивали), что монитор является составной частью графической системы компьютера и работает в тесном взаимодействии с видеокартой. Поэтому даже если он поддерживает частоты более 100 Hz, это не даст никаких преимуществ, если видеокарта не обеспечивает таких характеристик. Так что даже самый замечательный монитор не покажет своих достоинств при работе с посредственной видеокартой – различные видеоакселераторы при использовании одного и того же монитора дают разное качество картинки. Так, видеокарты производства Matrox всегда славятся тем, что обеспечивают великолепное четкое изображение с насыщенными цветами, в то время как продукция компании S3 такими успехами похвастаться, к сожалению, не может.

### ДЮЙМ ДЕСЯТЫЙ. ПОЧЕМУ МОНИТОРЫ С ОДИНАКОВОЙ ДИАГОНАЛЬЮ СТОЯТ «ТАК ПО-РАЗНОМУ»?




олгое время у большинства производителей в линейке мониторов с экранами одинаковых размеров можно было выделить модели трех классов: экономические, стандартные (для бизнес-приложений) и графические (профессиональные). Цена этих устройств существенно различается. В чем же дело? За монитором экономического класса можно проводить не более 4–5 часов в день. Параметры модели бизнес-класса позволяют работать по 8–9 часов, так же как и профессиональные мониторы, но с использованием высокого разрешения. Сегодня благодаря развитию технологий и удешевлению производства границы между первыми двумя классами практически стерлись.

Профессионалу требуется высочайшее качество отображения. Чтобы его достичь, различные производители в своих моделях

применяют системы, улучшающие изображение по всей площади экрана и, соответственно, снабжают свои изделия множеством дополнительных регулировок. Одной из особенностей профессиональных мониторов является также наличие нескольких входных разъемов. Например, кроме стандартного VGA-разъема может использоваться еще блок из 5 разъемов BNC. Помимо того, один из параметров, по которому более дешевые модели отличаются от мониторов высокого класса, – это шаг точек. Для интенсивных работ с графикой при разрешении выше 1024 × 768 предпочтителен шаг 0,25 мм. Для делового и домашнего применения достаточно будет 0,27 или 0,28 мм.

В мониторах, которые позиционируются производителями как модели стандартного уровня, как правило, воплощено большинство современных технологических достижений в области производства электронно-лучевых трубок, однако они лишены всего того богатства настроек изображения, которое присуще профессиональным.

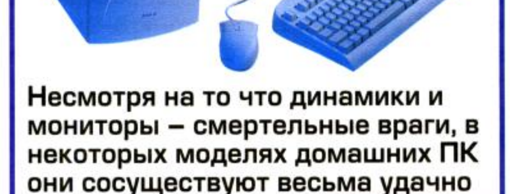
### ДЮЙМ ОДИННАДЦАТЫЙ. ЧТО ЛУЧШЕ: МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ МОНИТОР ИЛИ КОМБИНАЦИЯ «МОНИТОР + КОЛОНКИ»?



Не секрет, что современные мультимедийные компьютеры могут создать на рабочем столе нагромождение кабелей, динамиков и микрофонов. Мультимедиа-мониторы, в которых стереодинамики и микрофоны встроены в корпус, частично решают эту проблему.

В техническом отношении динамики и мониторы – смертельные враги. Мониторы весьма чувствительны к магнитным помехам, а магниты – основные компоненты динамиков. Поэтому размещение последних в одном корпусе с ЭЛТ – дело не из легких. Чтобы избежать возможных конфликтов, в большинстве мультимедиа-мониторов применяются как специальные динамики с уменьшенным магнитным полем, так и дополнительные конструкторские решения по экранированию трубки. Уровень мощности таких динамиков довольно невысокий – от 2 до 7 Вт на канал, да и качество оставляет желать лучшего. Кроме того, небольшое расстояние между ними не дает полноценного стереоэффекта на удалении от подобного монитора, хотя в повседневной работе этого будет вполне достаточно. В акустические системы мультимедиа-мониторов входят и усилители – практически во всех моделях в состав стандартных регулировок включено управление уровнем громкости и тембром звука.

И все-таки мы считаем, что акустическую систему лучше покупать отдельно, исходя из своих вкусов. Единственным аргументом в пользу встроенных в монитор колонок является экономия пространства на столе и ваших денег.



**Несмотря на то что динамики и мониторы – смертельные враги, в некоторых моделях домашних ПК они сосуществуют весьма удачно**

### ДЮЙМ ДВЕНАДЦАТЫЙ. ЧЕМ ЦИФРОВЫЕ РЕГУЛЯТОРЫ ЛУЧШЕ АНАЛОГОВЫХ?



Есть четыре типа средств настройки мониторов: аналоговые, цифровые, цифровые с экранным меню и комбинированные.

Аналоговые средства управления – это обычные вращающиеся регуляторы или ручки. Достоинств у них мало, а вот недостатков – хоть отбавляй. Поэтому в современных моделях подобные регуляторы встречаются лишь в комбинированных решениях для управления яркостью и контрастностью.

Мониторы с цифровым управлением имеют встроенный микропроцессор, с помощью которого параметры запоминаются для каждого видеорежима в отдельности, а затем переключение между ними происходит автоматически при смене режима. В подобной ситуации в мониторе с аналоговыми регуляторами изображение практически всегда смещается, и его приходится настраивать вручную.

К счастью, микропроцессорные средства управления стали сегодня стандартной принадлежностью практически любой модели. Более того, для настройки изображения в большинстве современных устройств предусмотрено специальное текстовое экранное меню (OSD – On Screen Display), обслуживаемое с помощью нескольких кнопок. В плане удобства и количества параметров экранные меню мониторов различных марок заметно различаются между собой. С их помощью вы можете получить информацию о текущем видеорежиме (разрешении и частоте регенерации), выбрать язык сообщений самого меню, размагнитить монитор, выбрать цветовую температуру и т. д.

### ДЮЙМ ТРИНАДЦАТЫЙ. ЧТО ТАКОЕ ОСНОВНЫЕ И РАСШИРЕННЫЕ ФУНКЦИИ РЕГУЛИРОВКИ ИЗОБРАЖЕНИЯ?



Существуют две группы средств настройки монитора: основные и расширенные. Первые из них позволяют регулировать яркость, контрастность, горизонтальный и вертикальный размеры изображения, его центровку, а также производить размагничивание. Вторые делятся на средства управления геометрией видимой области и коррекции цвета.

Управление геометрией позволяет исправлять трапецеидальные и подушкообразные искажения, поворачивать картинку. С помощью средств управления цветом можно настраивать вывод изображения, учитывая освещенность комнаты и расположение монитора, а также согласовывать цвета при выводе

на экран и на принтер, что особенно важно для профессионалов, работающих с графикой.

Кроме того, в профессиональных мониторах также возможна регулировка сведения лучей в различных частях экрана и устранение горизонтального или вертикального муара. Поясним некоторые понятия.

Фокусировка и сведение – одни из основных характеристик мониторов, отвечающих за четкость изображения. Под хорошей фокусировкой монитора подразумеваются отчетливые границы между темными и светлыми участками изображения независимо от их размещения – в центре ЭЛТ или у края. Для этого во многих моделях используются системы динамической фокусировки.

Плохо отрегулированные мониторы имеют так называемое «несведение» – расхождение лучей (красного, синего и зеленого), в результате которого у изображения появляется аура или обвод из цветных полос. Отсутствие сведения может проявляться лишь в отдельных участках ЭЛТ, как правило, на ее краях.

### ДЮЙМ ЧЕТЫРНАДЦАТЫЙ. ЧТО ТАКОЕ МУАР И ПОЧЕМУ ОН ВОЗНИКАЕТ?




уар (или комбинационные искажения) иногда наблюдаются на фоне или вокруг некоторых объектов в виде контуров линий, волн, ряби и т. д. Муар – это явление естественной интерференции, присущее всем ЭЛТ-мониторам. Муар зависит от используемого разрешения и размера экрана и лучше всего заметен именно при высоких разрешениях на мониторах с прекрасно сфокусированными лучами. Если муара вообще никогда не наблюдается, значит, у монитора плохая фокусировка. Как уже отмечалось выше, в профессиональных моделях предусмотрена регулировка муара (правда, как раз за счет ухудшения фокусировки), что позволяет сделать его незаметным. Есть и масса других, менее радикальных, способов избавиться от подобной ряби на экране, например сменить фон в Windows, установить другое разрешение или размеры отображаемых объектов и т. д.

### ДЮЙМ ПЯТНАДЦАТЫЙ. ПОЧЕМУ НА ЭКРАНЕ МОНИТОРА ИНОГДА ОБРАЗУЮТСЯ ЦВЕТНЫЕ ПЯТНА?




овольно часто на экране монитора появляются цветные или темные пятна. В этом случае, скорее всего, произошло намагничивание маски. Это явление возникает под действием различных магнитных полей: природных или созданных человеком. Из-за намагничивания может нарушиться сведение лучей монитора, что приведет к геометрическому искажению.

Для размагничивания маски электронно-лучевой трубки во всех современных мониторах предусмотрен специальный контур, по которому в момент включения питания пропускается ток. При этом монитор имеет, как правило, и дополнительную кнопку (или пункт в OSD-меню) принудительного размагничивания (Degauss). Кроме того, современные модели автоматически проделывают эту операцию при переходе из Stanby в нормальный режим.

### ДЮЙМ ШЕСТНАДЦАТЫЙ. ПОЧЕМУ МОНИТОР МИГАЕТ И ЩЕЛКАЕТ ПРИ ПЕРЕКЛЮЧЕНИИ РЕЖИМОВ?




се дело в том, что при смене видеорежимов автоматически происходит кратковременное отключение высокого напряжения, подаваемого на ЭЛТ. Звук, издаваемый при этом, напоминает тот, что вы слышите при включении монитора. В зависимости от используемого для управления питанием реле он может быть громче или тише. В схемах с электронным реле щелчок почти не слышен.

### ДЮЙМ СЕМНАДЦАТЫЙ. ЗАЧЕМ НУЖНЫ РЕЖИМЫ ЭНЕРГОСБЕРЕЖЕНИЯ?




азалось бы, для индивидуального пользователя вопрос энергосбережения не столь уж и важен, поскольку любой монитор потребляет энергии меньше, чем, например, электроутюг или кондиционер. Но для офисов, в которых работают десятки и сотни мониторов, даже небольшая экономия электроэнергии за несколько лет выливается в сотни и тысячи долларов. Кроме того, несколько дисплеев могут достаточно сильно нагреть помещение, а следовательно, потребуются дополнительные затраты на вентиляцию.

Однако модели, поддерживающие стандарт **EPA Energy Star VESA DPMS**, позволяют решить большинство из этих проблем. Согласно этому стандарту монитор должен поддерживать три энергосберегающих режима – ожидание (standby), приостановку (suspend) и «сон» (off). В режиме ожидания изображение на экране пропадает, но внутренние компоненты монитора функционируют в нормальном режиме, а энергопотребление снижается до 80% от рабочего состояния. В режиме приостановки, как правило, отключаются высоковольтные узлы, а потребление энергии падает до 30 Вт и менее. И наконец, в режиме так называемого «сна» монитор потребляет не более 8 Вт, а функционирует у него только микропроцессор. При нажатии любой клавиши на клавиатуре или движении мыши монитор переходит в нормальный режим работы. Правда, использовать эти режимы вы можете только в том случае, если ваш компьютер (вернее, BIOS), видеоадаптер и операционная система поддерживают эту спецификацию.

### СЕКРЕТНЫЙ (ПРИЗОВОЙ) ДЮЙМ. ВСЕ ЭТО, КОНЕЧНО, ЗДОРОВО, НО ЧТО ЖЕ МНЕ КУПИТЬ?




то самый простой вопрос. Для того чтобы сделать конкретный выбор из двенадцати моделей 17-дюймовых мониторов, вам следует ознакомиться с результатами тестирования на следующих страницах журнала. ■

# 17-дюймовые мониторы: *лучше больше, да лучше!*

Владимир Лабазов, Роман Хархалис



Три года назад наш общий друг Саша, покупая домой компьютер, изрядно удивил всех своих знакомых, оснастив его 17-дюймовым монитором. В те времена это был случай из ряда вон выходящий – большинство владельцев ПК довольствовалось дисплеями с диагональю 14 дюймов, а ставшие сегодня привычными 15-дюймовые модели казались чуть ли не предметами роскоши. Многие считали покупку этого устройства излишеством, а трату далеко не лишних в семейном бюджете $600 (кстати, тогда столько стоила самая дешевая модель) – неразумной. Но тем не менее, зайдя в гости к Саше, каждый старался выпросить у него разрешение поиграть в Doom или Quake – на большом мониторе мрачные подземелья выглядели намного реалистичнее, чем на маленьких дисплеях. «Даже с обычным текстовым редактором работать на таком экране намного удобнее!» – не упускал возможности похвастаться хозяин. И в этом отношении с ним соглашались все.
Как оказалось позже, чутье Сашу не подвело. Со временем достоинства мониторов с большой диагональю – увеличенная площадь изображения и возможность работать в режимах с высоким разрешением – начали интересовать все большее количество пользователей, а постепенное снижение цен на них стало решающим фактором, благодаря которому все больше покупателей делали выбор в пользу 17-дюймовых дисплеев. Можно смело утверждать, что любая из современных недорогих, но качественных моделей доступна если не всем, то очень многим владельцам домашних ПК. Чтобы помочь вам выбрать наиболее подходящую из них, мы решили испробовать их в деле и поделиться своими впечатлениями.

### НЕ ДУМАЙТЕ О ДЮЙМАХ СВЫСОКА...

Долгое время мониторы оставались, пожалуй, рекордсменами по стабильности цен среди компьютерных комплектующих. Дешевели процессоры, винчестеры, модули памяти, а дисплеи – практически нет. Как правило, пользователи, модернизировавшие свои ПК, меняли в них едва ли не всю «начинку», но монитор оставляли старый. И такие «ветераны», пережившие по несколько тотальных апгрейдов, были не редкостью. Только значительное выгорание люминофора или серьезные неисправности в электронных схемах означали конец карьеры старого монитора.

Однако чуть больше года назад волна снижения цен поколебала и этот бастион относительной стабильности: началось удешевление мониторов. Происходило это не лавинообразно, как, например, в случае с памятью или процессорами, а скорее, постепенно, однако результаты оказались такими же – модели, которые раньше считались младшими, ушли со сцены, их место заняли «средние», а старшие перестали быть элитными и получают все большее и большее распространение.

Одновременно со снижением цен произошло некоторое сближение устройств разных классов, так как разница в стоимости «дешевого», «среднего» и «высококлассного» мониторов уже не была такой большой. В итоге в каждом из этих классов модели с большей диагональю пришли на смену своим «младшим братьям». Так, 14-дюймовые дисплеи, которые долгое время были самыми массовыми в офисных и домашних системах, практически вытеснены 15-дюймовыми, и поэтому в настоящий момент почти не выпускаются.

Что касается 17-дюймовых мониторов, то их назначение довольно долго было предметом споров. И в самом деле, для профессиональной верстки и работы с графикой они в большинстве случаев слишком малы, а применять их в обычных системах (в том числе и домашних) не позволяла чересчур высокая цена. В результате такие дисплеи чаще всего использовались «на стыке» этих областей – в домашних и офисных системах высокого уровня (с одной стороны) и недорогих графических станциях (с другой).

Снижение цен на мониторы позволило разрешить этот вопрос. На сегодняшний день достаточно качественный 17-дюймовый монитор можно купить уже за $250, что позволяет однозначно определить их как «домашние». Если сегодня 15-дюймовый дисплей совершенно необходим даже для самого простого и дешевого семейного ПК (хотя бы по той причине, что покупка 14-дюймовой модели не даст значительной экономии), то 17-дюймовый прекрасно подойдет для любой мало-мальски серьезной игровой и мультимедийной машины. Игры, видеофильмы (особенно DVD), домашняя графика – все это выглядит на большом экране намного лучше, чем на маленьком.

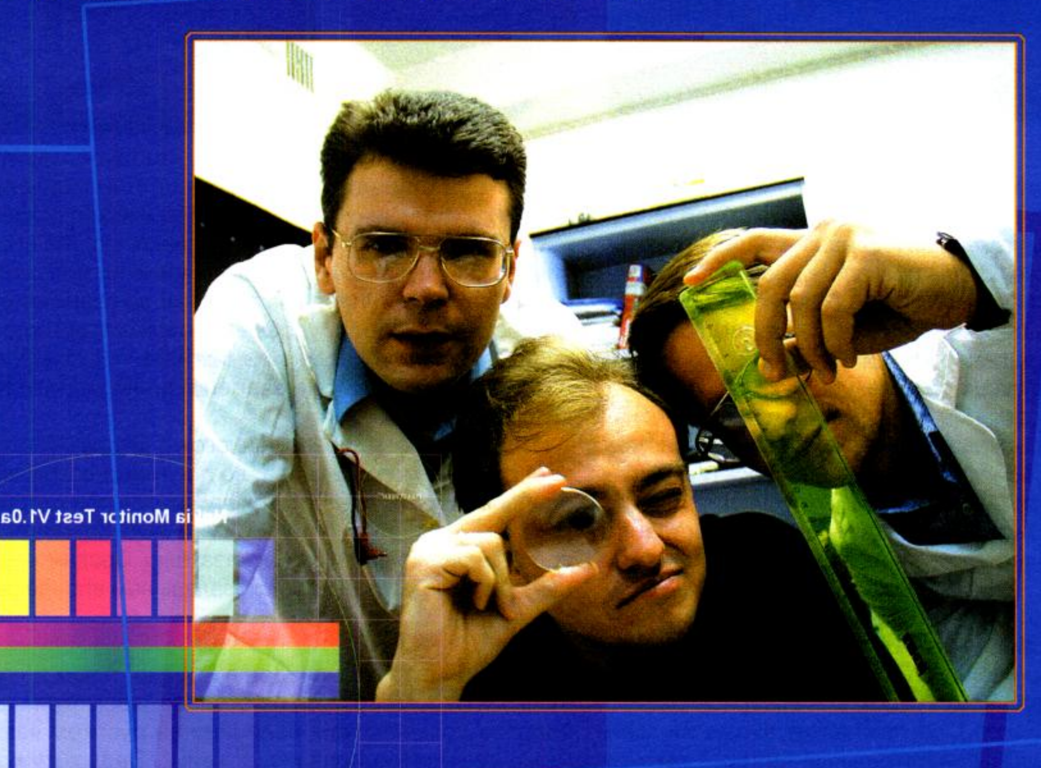
Вы когда-нибудь смотрели один и тот же фильм дважды, причем один раз в кинотеатре, а другой – по телевизору? А теперь вспомните, что вы почувствовали. Можем поспорить, что происходящее на киноэкране казалось вам куда более реалистичным, чем телевизионное изображение. Иначе говоря, «эффект присутствия», ощущение причастности к событиям фильма в кинотеатре намного сильнее, и не в последнюю очередь из-за больших размеров экрана. Примерно такая же разница между ощущениями от любой игры, будь то 3D-action, «ролевик» или стратегия, наблюдаемой с экрана 14- и 17-дюймового монитора. В последнем случае впечатления от игры будут намного сильнее.

Что же касается единственного весомого аргумента против 17-дюймовых мониторов – высокой стоимости, из-за которой такую покупку не могут себе позволить большинство домашних пользователей, – то он на сегодня уже несостоятелен. Судите сами: если цены на 15-дюймовые модели начинаются примерно от $150 и в среднем составляют около $180, то самый недорогой, но качественный 17-дюймовый монитор можно приобрести уже за $235. И таких устройств становится все больше.

Справедливости ради мы решили поинтересоваться, за счет чего производителям удалось столь существенно снизить цены. Оказывается, что в 17-дюймовых мониторах начального уровня очень часто используются электронные блоки, разработанные для устройств с 15-дюймовым кинескопом. Из-за этого по основным рабочим параметрам (максимальное разрешение, частота развертки) рассмотренные нами модели не слишком сильно отличаются от своих собратьев с меньшей диагональю экрана. В старших же моделях 17-дюймовых мониторов электронная «начинка» уже совсем другая, позволяющая, например, работать с разрешением до 1600 × 1200 точек. Этим и обосновывается их более высокая цена.

## КАК МЫ ВЫБИРАЛИ И ОЦЕНИВАЛИ 17-ДЮЙМОВЫЕ МОНИТОРЫ

Цены на 17-дюймовые мониторы, предлагаемые украинскими компьютерными фирмами, сегодня находятся в достаточно широких пределах – от двух с лишним и до семи сотен долларов. Очевидно, что модели, столь сильно различающиеся по стоимости, рассчитаны на разных пользователей, а следовательно, качество изображения, а также возможности настройки и калибровки у них не одинаковы. Но далеко не каждому домашнему пользователю необходим полнофункциональный профессиональный дисплей, да и цена этого устройства тоже играет первостепенную роль при его выборе, поэтому мы решили ограничиться обзором моделей стоимостью до $300 включительно. В результате в поле нашего зрения попали 12 мониторов, которые можно приобрести в киевских компьютерных фирмах. Исключение составляет Samsung Samtron 75G – его поставки в Украину начнутся ориентировочно в октябре нынешнего года.



Для оценки мониторы подключались к ПК с видеокартой Matrox Millennium G200, известной своим высококачественным изображением и широкими функциональными возможностями. В режимах с разрешением от 640 × 480 до 1280 × 1024 точек проверялись максимальные частоты кадровой развертки, при которых не происходило значительного ухудшения «картинки». Качество изображения оценивалось в режиме 1024 × 768 точек при частоте смены кадров 85 Hz после тщательной настройки параметров монитора – регулировки яркости и контрастности, устранения геометрических искажений. С помощью утилиты Nokia Monitor Test оценивались такие параметры, как фокусировка, точность сведения лучей, четкость мелкого текста (обычного и инверсного), равномерность цветов по всей площади экрана и стабильность изображения при резком изменении яркости.

Модели оценивались группой экспертов по следующим параметрам:

- качество изображения – итоговая оценка по результатам тестов на четкость, сведение лучей, стабильность изображения и отсутствие муара;
- дизайн и эргономичность;
- удобство управления;
- оправданность цены.

Каждый параметр оценивался по 10-балльной шкале. Впоследствии на основании данных из оценочных листов всех членов комиссии выводился общий балл монитора, в котором усредненные оценки учитывались с соответствующими весовыми коэффициентами. На время работы экспертов логотипы компаний, названия моделей и прочие обозначения на корпусах мониторов заклеивались непрозрачной пленкой, чтобы имя производителя не повлияло на объективность оценки.

Следует отметить, что полученные итоговые оценки применимы лишь к мониторам данной ценовой группы. Например, если дисплей стоимостью меньше $300 получил итоговую оценку выше 9 баллов, то это вовсе не означает, что он сравним по своим характеристикам с более дорогими моделями.









### AMAGA C708

Кто бы мог подумать, что монитор стоимостью всего $290 может быть оборудован... высококачественной трубкой Mitsubishi Diamondtron? Ведь фирменные модели на ее основе стоят почти в два раза дороже. Столь низкая цена за изделие такого уровня уже сама по себе уникальна. Зная качество изображения, обеспечиваемое кинескопами Diamondtron, мы, приступая к испытаниям, заранее ожидали от монитора Amaga высоких показателей. И оказались правы.

Первый тест, в ходе которого мы измерили максимальные частоты смены кадров в разных разрешениях, монитор выдержал с честью. В режиме 640 × 480 точек эта величина достигла почти 150 Hz, тогда как при разрешении 1024 × 768 пикселов, чаще всего используемом на 17-дюймовых дисплеях, она составила 111 Hz – самое высокое значение среди всех рассмотренных нами моделей.

Качество изображения также оказалось на высоте. Кинескоп с шагом маски 0,25 мм обеспечивает высокую четкость, контрастность и цветовую насыщенность изображения. Единственный недостаток, общий для всех трубок с апертурной решеткой (Diamondtron, Trinitron и пр.), состоит в том, что на светлом фоне просматриваются две горизонтальные линии – тени от стабилизирующих нитей. Однако при повседневной работе эти линии не заметны, поскольку практически не влияют на качество изображения.

«Изюминка» монитора Amaga C708 – очень точное сведение лучей, а значит, и высокая четкость изображения. Стоит отметить также высокую стабильность изображения при резком изменении яркости. В общем, данная модель произвела на нас очень хорошее впечатление.

### AOC SPECTRUM 7Vlr+

Как и все мониторы AOC, эта модель привлекла к себе внимание оригинальным устройством для управления экранным меню настройки. На передней панели дисплея расположено вращающееся колесико – «джиг», с помощью которого и осуществляется «навигация» в меню. Отметим, что такое конструктивное решение стало предметом споров при выставлении оценки за удобство управления. Работать с опциями с помощью этого колесика несколько непривычно, однако, скорее всего, со временем можно научиться достаточно ловко им пользоваться. Что касается самих регулировок, то их выбор очень широк.

Spectrum 7Vlr+ оборудован дополнительной кнопкой для принудительного перевода в режим «сна». Но тумблер включения питания расположен на задней панели монитора, что, согласитесь, не очень удобно.

Изображение на экране данного монитора достаточно стабильное, приемлемого качества, но по углам несколько размытое. В особенности этот недостаток проявился при отображении белого текста на черном фоне. В итоге AOC Spectrum 7Vlr+ получил средние оценки по этому показателю. Сравнительно невысокая цена данного устройства показалась нам вполне разумной.

### BRIDGE BM17C

Этот монитор произведен в России, о чем и гласит надпись на его упаковке. Но, как ни странно, несмотря на то, что руководство пользователя написано на русском языке, экранное меню не русифицировано. А жаль... Ведь хотя количество опций достаточно скромно, управление монитором оказалось удобным. По этому показателю 17-дюймовый Bridge получил одну из лучших оценок в нашем испытании, а русификация меню несомненно позволила бы повысить ее еще больше.

Качество изображения у Bridge BM17C среднее. Нам понравился очень четкий текст, особенно инверсный, но в то же время разочаровала нестабильность изображения при резкой смене яркости. Однако недостатки компенсируются относительно невысокой ценой монитора. К тому же производитель обеспечивает свое изделие трехгодичной гарантией.

### DTK DC770KAT

Данная модель отличается наименьшим размером в глубину среди всех протестированных нами – всего 38 см. На это стоит








**Funai P717**

Цена: $222
Качество: 6,0
Дизайн: 5,2
Удобство: 5,9
Оправданность цены: 8,6

Итоговая оценка 6,3



**Hyundai DeluxScan 7770**

Цена: $253
Качество: 7,6
Дизайн: 7,1
Удобство: 7,1
Оправданность цены: 7,5

Итоговая оценка 7,5



обратить внимание тем, для кого важен каждый квадратный сантиметр поверхности рабочего стола. Однако компактность – далеко не единственное достоинство устройства от DTK.

Монитор реализует практически все основные и расширенные функции настройки геометрии изображения. В качестве «специальных возможностей» можно упомянуть устранение муара по вертикали, возврат к заводским установкам цветовой гаммы и остальных параметров по отдельности. Само экранное меню, из которого производится настройка, может появляться на экране в одной из шести предварительно определенных позиций.

У данной модели довольно оригинально регулируются яркость и контрастность изображения. Для этой цели предусмотрено специальное экранное меню небольшого размера. Интереснее всего то, что о нем нет никаких упоминаний в основном меню, надписях на передней панели и даже в документации. Однако однажды раскрыв этот секрет, вы сможете впоследствии без труда настраивать данные параметры.

Качество изображения у DTK DC770KAT довольно неплохое. Хотелось бы отметить хорошую фокусировку и стабильность изображения при резком изменении яркости. Однако в режимах с высоким разрешением (более 800 × 600 точек) мелкий текст по краям экрана слегка «замыливается».

### FUNAI P717

Этот монитор оказался самым недорогим среди всех участников нашего обзора. Но, к сожалению, этим его достоинства и ограничиваются. В распоряжении пользователя оказывается лишь необходимый минимум возможностей управления параметрами изображения. Максимальные частоты кадровой развертки в режимах с низким разрешением заметно ниже, чем у других рассмотренных нами моделей, – всего 100 Hz. Справедливости ради заметим, что для нормальной работы такого значения хватит с лихвой. Качество изображения также далеко от совершенства. «Картинка» несколько замылена, а при отображении частых параллельных линий наблюдается роскошный муар. В остальных тестах показатели качества находятся на среднем уровне.

### HYUNDAI DELUXSCAN 7770

Данная модель привлекла наше внимание в первую очередь широкими возможностями настройки – по количеству разнообразных опций ее опережают лишь мониторы Samsung. Из регулировок, которые редко встречаются у недорогих устройств, здесь предусмотрены устранение муара по вертикали и горизонтали, плавная настройка цветовой температуры, масштабирование изображения. Для работы с меню используются одна кнопка и расположенный под ней ролик. Открытое меню настройки через некоторое время убирается с экрана автоматически, но его можно закрыть и принудительно, нажав на соответствующую кнопку. Но имейте в виду, что с помощью этой кнопки осуществляется еще и возврат к заводским установкам. Так что если нажать ее в момент автоматического закрытия меню, существует вероятность случайного сброса настроек.

Качество изображения у данного монитора довольно неплохое. Его несомненный плюс – высокая четкость, проявившаяся, в частности, при отображении мелкого текста. В то же время сведение лучей оказалось не совсем точным. Однако при сравнительно невысокой стоимости устройства эти недостатки вполне простительны.

Кроме того, хотелось бы отметить, что этот монитор, единственный из всех участников нашего обзора, соответствует требованиям сертификата безопасности TCO'99. В общем, для DeluxScan 7770 вполне справедливо определение «неплохой монитор за среднюю цену».

### LG STUDIOWORKS 775N

Если попытаться дать самое краткое и в то же время самое точное определение этому монитору, то можно с уверенностью сказать: он не похож на все остальные. Следует отдать

**LG Studioworks 775N**
Цена: $300
Качество: 7,7
Дизайн: 9,1
Удобство: 7,9
Оправданность цены: 6,5
Итоговая оценка 7,6











должное дизайнерам, создававшим этот аппарат, – он действительно красив. Облик LG Studioworks 775N произвел на нас сильное впечатление и был единогласно признан лучшим среди всех протестированных нами мониторов.

Характеристики LG Studioworks 775N находятся на достаточно высоком уровне. В нем есть все, что, на наш взгляд, должно быть в современном мониторе, – кинескоп с шагом маски 0,27 дюйма, обширный набор функций регулировки, качественная электроника, позволяющая работать с высокими частотами кадровой развертки.

В работе монитор от LG также показал себя неплохо: стоит отметить четкое изображение, хорошую фокусировку и точное сведение лучей. К недостаткам можно причислить «замыливание» мелких деталей по углам экрана, а также легкое подрагивание картинки при резком изменении яркости. В общем, довольно неплохой дисплей. Вот стоил бы он чуточку дешевле...

Уже после тестирования, когда мы переносили мониторы с испытательного стенда в фотолабораторию для съемки, обнаружилось еще одно преимущество LG Studioworks 775N – он самый легкий из всех исследованных нами аппаратов. Когда придется переносить или передвигать его, вы наверняка оцените это по достоинству.

### MAXDATA BELINEA 107015

Мониторы торговой марки Maxdata появились в прайс-листах киевских компьютерных фирм сравнительно недавно – в конце прошлой весны, но уже успели стать достаточно популярными. Попавший к нам Belinea 107015 является младшей 17-дюймовой моделью производства этой компании и предназначен для домашних пользователей.

Четыре кнопки на передней панели устройства служат для управления экранным меню, из которого доступны все основные и многие расширенные функции настройки геометрии. Возможности настройки цветовой температуры у этого монитора самые богатые среди всех протестированных нами моделей. Вы сможете установить одно из четырех фиксированных значений либо настроить данную характеристику плавно. В остальном же набор регулировок типичен для рассматриваемого класса мониторов. Остается разве что пожалеть об отсутствии функции подавления муара.

В наших испытаниях монитор от Maxdata также проявил себя с хорошей стороны. Качество изображения в целом оказалось довольно высоким. Хотелось бы отметить достаточно точное сведение лучей и стабильность «картинки» при резком изменении яркости. В общем, этот аппарат вполне соответствует своей цене.

И еще немного о перспективах. В ближайшее время в линейке мониторов Maxdata должна появиться новая 17-дюймовая модель. В отличие от Belinea 107015 она будет соответствовать требованиям новейшего сертификата безопасности TCO'99.

### SAMSUNG SAMTRON 75G

Не обошлось в нашем обзоре и без «гостя из будущего». Samtron 75G – представитель перспективной линейки мониторов Samsung, которая будет предложена нашему с вами вниманию осенью этого года. Именно поэтому попавший в Тестовую лабораторию образец вызвал достаточно сильный интерес.

Отличительная черта данной модели – удобная настройка. Начнем с того, что надписи в экранном меню могут выводиться на одном из девяти языков, в том числе и на русском. При желании меню можно сделать полупрозрачным, чтобы сквозь него можно было наблюдать изображение на экране. Это очень удобно, например, когда вы просматриваете видеофильм и хотите по ходу дела немного подстроить монитор. Возможности регулировки у дисплеев Samsung, пожалуй, самые богатые среди всех рассмотренных нами моделей. Недостает разве что плавного изменения цветовой температуры.

Еще одна сильная сторона Samtron 75G – высокие значения частот кадровой развертки. В базовом режиме 640 × 480 точек монитор реально поддерживает до 161 Hz (рекорд среди всех участников испытаний), а при более высоких разрешениях держится на уровне лидера в этом зачете – дисплея Amaga C708. С данным устройством вы сможете работать долго и комфортно.

**Maxdata Belinea 107015**
Цена: $260
Качество: 8,2
Дизайн: 6,4
Удобство: 6,7
Оправданность цены: 8,0
Итоговая оценка 7,8








**ViewPoint 1772Vx**

Цена: $235
Качество: 7,3
Дизайн: 5,6
Удобство: 5,7
Оправданность цены: 9,6

Итоговая оценка 7,3



**ViewSonic Optiquest Q71**

Цена: $285
Качество: 8,6
Дизайн: 7,0
Удобство: 6,7
Оправданность цены: 8,3

Итоговая оценка 8,2



Качество изображения у Samtron 75G оказалось лучшим среди всех испытанных нами моделей. В этом мониторе использован кинескоп с шагом маски 0,26 дюйма, что благотворно сказалось на четкости «картинки». Муар, появившийся было вначале, удалось легко устранить соответствующей регулировкой. Однако при увеличении уровня его подавления несколько снижается четкость изображения, так что пользователю придется искать некий компромисс между этими двумя характеристиками. К счастью, это удается без труда.

Ожидается, что цена на Samtron 75G будет несколько выше, чем на SyncMaster 750s. Однако новый монитор определенно того стоит.

### SAMSUNG SYNCMASTER 750s

А вот и старый знакомый! Об этом мониторе, принадлежащем к серии Delphinius, мы уже рассказывали в рубрике «На первый взгляд» (см. «Домашний ПК», № 7, 1999, www.itc.kiev.ua). Что ж, пришло время и для «второго», более пристального взгляда. Об оригинальном дизайне этого устройства было сказано уже довольно много. Забегая вперед, отметим лишь, что именно эта, казалось бы, не столь существенная деталь в итоге стала решающим аргументом в споре о присуждении знака «Выбор редакции». Что ж, дизайнеры из фирмы Samsung поработали на славу.

Все, что мы сказали о возможностях регулировки монитора Samtron 75G, справедливо и для «Дельфина». Средства управления у обеих моделей абсолютно одинаковые. Меню на русском языке, продуманные и понятные пиктограммы, богатый выбор опций – все это принесло данному устройству высокий балл за удобство настройки.

Качество изображения у SyncMaster 750s достаточно высокое. По этому параметру он ничем не уступает протестированному нами монитору Amaga C708 с трубкой Diamondtron, а иногда даже превосходит его. Изначально на экране присутствует легкий муар, но от него нетрудно избавиться, прибегнув к регулировке.

В итоге «Дельфин» заслужил наше признание за хорошие и, главное, сбалансированные характеристики. Кроме того, цену в $275 за монитор такого качества мы сочли весьма разумной.

### VIEWPOINT 1772Vx

Данная модель оказалась одной из самых недорогих. Да, дватри года назад многие порадовались бы возможности приобрести 17-дюймовый монитор всего за $235. Однако есть категория покупателей, которых низкая цена скорее настораживает, чем завлекает. Они уверены, что дешевый продукт на поверку окажется недостаточно качественным. Справедливо ли такое утверждение по отношению к ViewPoint 1772Vx?

Возможности настройки монитора довольно богатые. Из распространенных регулировок недостает только устранения муара. Есть в меню и весьма интересный пункт – TEA TIME. Это пользовательский таймер. С его помощью можно задать время в минутах (от 1 до 255), по истечении которого на экране поверх всех окон появляется изображение чашечки дымящегося чая. Регулировка яркости и контрастности выполняется из отдельного экранного меню (как у DTK DC770KAT), правда, составители документации не забыли об этом упомянуть. Также можно определить позицию на экране, в котором будет появляться меню.

Частота смены кадров, хотя изначально и не слишком высокая, с ростом разрешения падает меньше, чем у других мониторов. В режиме 1280 × 1024 точек ViewPoint 1772Vx оказался на третьем месте по этому показателю, уступив лишь лидерам – дисплеям Samsung Samtron и Amaga.

Качество изображения у данного монитора среднее. Радуют неплохая фокусировка и точное сведение лучей, разочаровывают наличие легкого муара (при отсутствии возможности устранить его) и «замыливание» мелких деталей по углам экрана.

Обратите внимание, что данная модель заслужила самый высокий балл по показателю «оправданность цены». Будучи

Выбор редакции Домашний ПК 09/99

**Характеристики 17-дюймовых мониторов**

| | Производитель | Amaga | AOC | Bridge | DTK | Funai | Hyundai | LG | Maxdata | Samsung | Samsung | View-Point | View-Sonic |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Модель | C708 | Spectrum 7Vlr+ | BM17C | DC770K AT | P717 | Delux-Scan 7770 | Studio-works 775N | Belinea 107015 | Samtron 75G | Sync-Master 750s | 1772Vx | Opti-quest Q71 |
| | Видимая область, дюймы | 16 | 16 | 16 | 16 | 16 | 16 | 15,9 | 16 | 16 | 16 | 15,7 | 16 |
| | Шаг точки трубки, мм | 0,25 | 0,28 | 0,28 | 0,27 | 0,28 | 0,27 | 0,27 | 0,27 | 0,26 | 0,28 | 0,28 | 0.27 |
| Настройки | «Подушка» | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| | Трапеция | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| | Поворот | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| | Zoom | | + | – | – | – | + | – | – | + | + | – | - |
| | Параллелограмм | + | + | – | + | – | + | + | + | + | + | + | + |
| | Балансировка | + | + | – | – | – | + | + | + | + | + | + | + |
| | Устранение муара* | – | H/V | – | V | – | H/V | H/V | – | H/V | H/V | – | – |
| | Настройка цветовой температуры (дискретно/плавно)** | 2/+ | 2/+ | 2/+ | 2/+ | 2/+ | 2/+ | 2/+ | 4/+ | 2/– | 2/– | 3/+ | 3/+ |
| | Изменение уровня видеосигнала | – | – | – | – | – | – | + | + | + | + | + | – |
| Максимальные частоты регенерации, Hz | 640 × 480 | 149 | 131 | 143 | 122 | 99 | 142 | 142 | 142 | 161 | 145 | 125 | 145 |
| | 800 × 600 | 139 | 113 | 115 | 113 | 100 | 113 | 113 | 112 | 139 | 116 | 118 | 116 |
| | 1024 × 768 | 111 | 89 | 90 | 89 | 89 | 89 | 89 | 87 | 108 | 90 | 92 | 90 |
| | 1280 × 1024 | 84 | 66 | 67 | 67 | 66 | 66 | 66 | 67 | 81 | 67 | 69 | 68 |
| | Сертификаты безопасности | TCO95 | TCO95 | TCO95 | TCO92/95 | TCO95 | TCO99 | TCO95 | TCO95 | TCO95 | TCO95 | TCO95 | TCO95 |
| Прочие данные | Габариты, мм (H × W × D***) | 405 × 410 × 427 | 410 × 411 × 430 | 410 × 410 × 410 | 425 × 420 × 380 | 410 × 430 × 413 | 416 × 416 × 447 | 410 × 440 × 432 | 410 × 416 × 441 | 412 × 420 × 415 | 412 × 420 × 415 | 428 × 405 × 433 | 412 × 402 × 454 |
| | Масса, кг | 19,4 | 16,0 | 15,2 | 18,5 | 17,5 | 16 | 12,6 | 16,7 | 15 | 15 | 17,5 | 16,5 |
| | Ориентировочная цена, $ | 290 | 250 | 245 | 260 | 235 | 265 | 300 | 260 | 300 | 275 | 235 | 285 |
| Оценки (10 баллов) | Качество изображения (70%) | 8,4 | 7,9 | 7,1 | 7,9 | 6,0 | 7,6 | 7,7 | 8,2 | 9,2 | 9,0 | 7,3 | 8,6 |
| | Дизайн (10%) | 6,5 | 6,5 | 6,0 | 7,0 | 5,2 | 7,1 | 9,1 | 6,4 | 7,5 | 8,4 | 5,6 | 7,0 |
| | Удобство настройки (10%) | 7,5 | 7,7 | 8,0 | 7,2 | 5,9 | 7,1 | 7,9 | 6,7 | 8,2 | 8,2 | 5,7 | 6,7 |
| | Оправданность цены (20%) | 7,8 | 8,3 | 7,7 | 8,3 | 8,6 | 7,5 | 6,5 | 8,0 | 8,4 | 8,4 | 9,6 | 8,3 |
| | **Общая оценка** | **8,0** | **7,8** | **7,2** | **7,8** | **6,3** | **7,5** | **7,6** | **7,8** | **8,8** | **8,8** | **7,3** | **8,2** |

* Устранение муара: H – по горизонтали, V – по вертикали.

** Числом обозначено количество предустановленных значений цветовой температуры, знаками «+» и «–» – наличие или отсутствие функции плавной регулировки этого параметра.

*** H – высота, W – ширина, D – глубина.

едва ли не самой дешевой, она превосходит по качеству некоторые более дорогие модели. Поэтому ее смело можно порекомендовать пользователям с ограниченным бюджетом.

### VIEWSONIC OPTIQUEST Q71

Этот монитор, в отличие от более дорогих профессиональных моделей производства ViewSonic, предназначен специально для домашних пользователей. Однако в наследство от старших «родственников» ему достались превосходное качество и многочисленные «полезные мелочи», которые по достоинству оценят все, кто много работает с компьютерной графикой.

Возможности настройки монитора достаточно богаты, не хватает разве что функции подавления муара. При включении автоматически выполняется размагничивание кинескопа. В случае необходимости эту операцию можно выполнить и принудительно, воспользовавшись соответствующим пунктом экранного меню. Кстати, излишне усердствовать не стоит – повторное размагничивание можно производить не раньше чем через 20 минут после предыдущего, поскольку в противном случае оно может стать причиной поломки монитора.

Изделия компании ViewSonic всегда славились высоким качеством изображения. Не стала исключением и модель Optiquest Q71: четкий фокус и насыщенные цвета произвели на нас самое лучшее впечатление. С сожалением мы отметили незначительное смещение «картинки» при резком изменении яркости. Но тем не менее по общей оценке за качество этот монитор уступил лишь лидерам – продуктам Samsung. Поэтому он может стать великолепным приобретением для дизайнера, работающего на дому.

### КТО НА СВЕТЕ ВСЕХ МИЛЕЕ?

Надо признаться, определение победителей нашего «конкурса красоты изображения» было задачей не из легких – у каждого из мониторов есть свои сильные и слабые стороны. Однако подсчитав итоговые оценки, мы все-таки сумели выявить лидеров.

Лучше всех зарекомендовали себя мониторы производства компании Samsung. Обе побывавшие в нашей Тестовой лаборатории модели получили практически одинаковые, причем высокие оценки. Мы довольно долго не могли решить, какой же из них лучше, и после долгих колебаний присудили знак «Выбор редакции» монитору SyncMaster 750s. Решающими аргументами в его пользу, как уже было сказано, стали стильный дизайн, отличающий новую серию Delphinius, и тот факт, что данный дисплей можно приобрести уже сегодня, тогда как появления Samtron 75G придется подождать до осени.

Что касается Samtron 75G, то это изделие также достойно всяческих похвал. Его козыри – чуть лучшее по сравнению с предыдущим представителем семейства мониторов Samsung качество изображения и более высокие частоты кадровой развертки. Данная модель имела все шансы на победу в нашем соревновании. Ну а с октября этого года Samtron 75G станет полноценным дополнением серии дисплеев SyncMaster.

Монитор Amaga C708 – еще один участник тестирования, о котором хотелось бы упомянуть отдельно. И в самом деле, аппарат с высококачественным кинескопом Diamondtron, предлагаемый по цене всего $290, – уже само по себе явление экстраординарное. Если добавить к этому хорошее качество электронных компонентов, обеспечивающих высокие частоты кадровой развертки, а также отличное качество изображения, то впечатление об Amaga C708 складывается очень приятное. И только мелкие недостатки помешали этому монитору стать лучшим.

Optiquest Q71 отличился высоким качеством изображения, уступив по этому параметру только мониторам Samsung. Эту модель можно порекомендовать тем, кто планирует много работать с графикой, но пока не имеет возможности приобрести дорогой профессиональный дисплей.

Тем, кто ищет недорогой, но достаточно качественный монитор, стоит обратить внимание на ViewPoint 1772VX. Он несколько уступает лидерам по качеству изображения, но, тем не менее, при весьма низкой цене производит хорошее впечатление. Для пользователей с ограниченным бюджетом данная модель окажется наиболее подходящей.

И в заключение откроем небольшой секрет. За последний месяц вот уже трое сотрудников нашей редакции, приобретая новые мониторы для своих домашних ПК, сделали выбор в пользу недорогих 17-дюймовых моделей. Поработав с этими устройствами в Тестовой лаборатории, мы можем с уверенностью сказать: это правильное решение. Присоединяйтесь, господа! ■

**Мониторы предоставлены для тестирования компаниями:**

| | | |
|---|---|---|
| **Amaga** | MDM-Service | (044) 464-7777 |
| **AOC** | «Ива» | (044) 483-7215 |
| **Bridge** | «Комтехсервис» | (044) 274-5928 |
| **DTK** | BMS-Trading | (044) 564-9039 |
| **Funai** | K-Trade | (044) 252-9222 |
| **Hyundai** | K-Trade | (044) 252-9222 |
| **LG** | «Астра-Прим» | (0482) 42-9559 |
| **Maxdata** | VD-Mais | (044) 227-1389 |
| **Optiquest** | Merx Technology | (044) 225-2282 |
| **Samsung** | Киевское представительство Samsung Electronics | (044) 490-6878 |
| **ViewPoint** | K-Trade | (044) 252-9222 |

Олег Данилов

# Земля в иллюминаторе





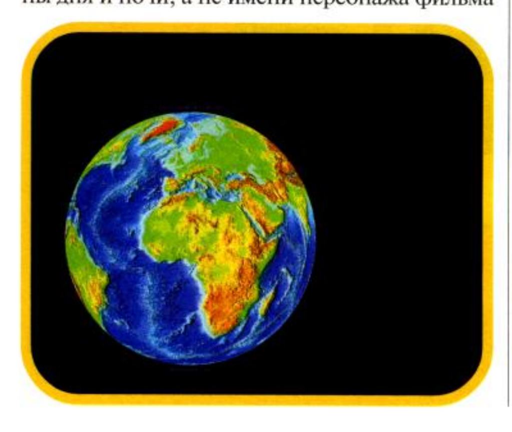
*И снится нам трава, трава у дома...*
ВИА «Земляне»

Возможна различная систематизация прикладных программ, например, по «роду деятельности» (операционные системы, текстовые редакторы и т. д.) или по фирме-производителю (Microsoft, Adobe и др.). Мы решили ввести еще один критерий отбора – по некоторым элементам внешнего оформления. Изначально нам хотелось рассмотреть в этой статье только те программы, в которых активно используется изображение земного шара, но во время поиска таковых мы обнаружили еще ряд интересных приложений и включили их в наш обзор. Итак, сегодня у нас в гостях занимательные «астрономо-географические» программы. А всю эту подборку можно считать приуроченной к солнечному затмению 11 августа и несостоявшемуся концу света.

Начнем с нескольких оригинальных «хранителей экрана».

### EARTH SCREEN SAVER
**John Walker**
**www.fourmilab.ch**

Этот простенький screen saver позволяет вам наблюдать за освещаемой солнцем моделью земного шара. Линия терминатора (линия смены дня и ночи, а не имени персонажа фильма «Судный день») рассчитывается в соответствии с действительным положением Земли и Солнца и перемещается в реальном времени. Вы можете «установить камеру» для наблюдения за дневной, ночной или лунной стороной (рекомендуется для оборотней) земного шара или же в любой точке над его поверхностью, задав соответствующую широту и долготу.



В общем, всегда можно узнать, где на Земле в данный момент светает, где наступает полдень, а где сейчас хорошо любоваться звездами. Кстати, именно для наблюдения за звездным небом вам пригодится программка, о которой пойдет речь дальше.

### SKY SCREEN SAVER
**John Walker**
**www.fourmilab.ch**

Как понятно из названия, этот «страж люминофора», разработанный тем же автором, является, выражаясь математическим языком, «обратным предыдущему», т. е. позволяет в реальном времени наблюдать на экране монитора звездное небо таким, каким оно должно выглядеть в текущий момент из заданной точки земной поверхности.



Вы можете просто активизировать Sky Screen Saver и, открыв окно, в случае безоблачной погоды проверить правильность его работы. Настройки позволяют выбрать точку наблюдения, минимальный размер видимых звезд (до 6,5 звездной величины), имена и коды крупнейших звезд, объекты в глубоком космосе (туманности, галактики, пульсары...) и в Солнечной системе (планеты). Можно также включить режим отображения границ и названий созвездий, плоскости эклиптики и т. д.

Пожалуй, с этими астрономическими программами заберешься к черту на кулички. Пора возвращаться на Землю.

### EYE OF THE STORM SCREEN SAVER
**Starstone Software Systems**
**www.starstonesoftware.com/eots**

Похоже, за время нашего путешествия по звездному небу на Земле разгулялись ураганы. Этот красивейший screen saver предлагается компанией Starstone в качестве упрощенного варианта персональной системы слежения за ураганами Eye of the Storm. Так сказать, для того чтобы ураган не застал вас врасплох.



Eye of the Storm Screen Saver в реальном времени отображает на трехмерной модели Земли данные о штормах, тайфунах и ураганах, бушующих в Тихом океане и Атлантике. При этом информация о стихийных бедствиях (положение, сила ветра, направление движения и т. д.) поступает с Web-сайта компании.

Порой весьма интересно понаблюдать за перемещением ураганов с нежными женскими именами вдоль американского побережья. Нам, слава Богу, эта напасть не грозит.

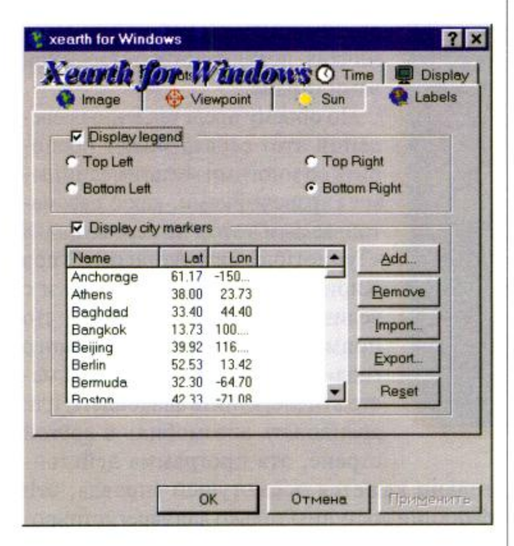
### XEARTH
**Greg Hewgill**
**www.hewgill.com/xearth/index.html**

От «хранителей экрана» перейдем к более сложным приложениям. На первый взгляд

программа Xearth очень похожа на Earth Screen Saver.

На экране отображается земная сфера, освещенная солнцем. Естественно, вы можете наблюдать за Землей из любой точки пространства. Как и в Earth Screen Saver, в этой программе отслеживается реальная линия терминатора. Кроме того, здесь показаны крупные города и столицы государств (вы можете указать и свои собственные города просто введя их географические координаты и описание).

Еще одна интересная функция — отображение землетрясений. Информация о «дро-




жи земной» периодически запрашивается со специального Web-сайта. К счастью, эти природные катаклизмы достаточно редки, и вы, возможно, никогда не увидите соответствующей пометки на экране.

Итак, средства для наблюдения за тайфунами и землетрясениями у нас есть, может быть, пора опять посетить космическое пространство?

## SOLAR SYSTEM 1.6

**Raul Alonso**

**www1.las.es/~amil/ssystem**

Эта программа — наш гид в путешествии по ближнему космосу — в полной мере оправдывает свое название. Solar System 1.6 — ничто иное как симулятор Солнечной системы: не отдельно взятой Земли, а всей системы, с планетами, спутниками, астероидами, доскональной выверенной физической и астрономической моделью и великолепной акселерированной 3D-графикой.

Собственно программа состоит из двух частей. Первая — «хранитель экрана», который просто демонстрирует вам череду великолепных красочных видов Солнечной системы (куда там знаменитым фотографиям, сделанным «Вояджерами» и «Маринерами»): Земля, Фобос, вид на Юпитер с его спутника Европы, вид на Европу из района колец, Уран, Плутон, маленькое Солнышко, такое, каким оно смотрится на краю системы, и т. д.



Вторая часть Solar System 1.6 несколько серьезней — это собственно и есть симулятор, параметры которого вы можете менять. Хотя управление программой и осуществляется путем прямого редактирования конфигурационного файла, богатство настроек с лихвой компенсирует этот недостаток. Параметры рендеринга, атмосферы и орбит небесных тел, управление камерой — изменить можно буквально все. Кстати, Solar System 1.6 поддерживает высокодетальные, до 4096 × 2048 точек, текстуры планет (по сути, это карты, собранные на основе космических фотографий). Единственная проблема состоит в том, что для их включения вам потребуется 3D-акселератор последнего поколения с большим объемом памяти.





В следующих версиях программы автор обещает добавить больше спутников планет, кометы, космические корабли, сценарии, гравитацию и отображение погоды на Земле в реальном времени.

Несомненно, Solar System 1.6 — самое красивое приложение из всех рассматриваемых в сегодняшнем обзоре. За кружением спутников и планет можно наблюдать часами — это успокаивает, так же как текущая вода или изменчивое пламя.

Но давайте перейдем к более практичным вещам.

## WINGLOBE 1.2

**Dirk Djuga**

**www.djuga.net/winglobe.html**

Эту программу можно считать полноценным «распределенным» географическим атласом мира. «Распределенным» потому, что собственно сам «Глобус» находится на вашем компьютере, а вот базой данных с географической информацией к нему служит вся сеть Internet.

Кажется, все это мы уже видели в программах, рассмотренных выше. Динамическое изменение линии терминатора и вращение глобуса в реальном времени, отображение городов, государств, границ и т. д.

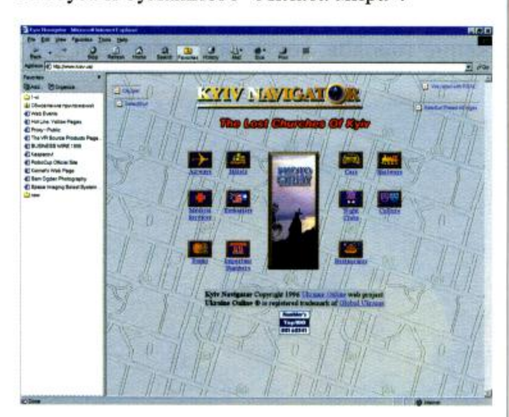


Есть и возможность посмотреть увеличенную карту, развернутую во весь экран, и получить точное время с одного из Web-сайтов, связанных с атомными часами. Самое же интересное начинается при выборе пункта меню Location.



Здесь скрыта небольшая система поиска, позволяющая найти любой достаточно известный город мира (например, для Украины в их число входят более пятидесяти городов, включая Винницу, Житомир, Белую Церковь и т. д.). Найдя необходимый город, вы просто нажимаете клавишу *Посетить это место в WWW*, после чего попадаете на Web-сайт WinGlobe. Здесь собраны ссылки на Web-ресурсы, имеющие отношение к данному городу и стране. Погода, новости, фотографии, информация для путешествующих – все это можно найти в Internet. К сожалению, большая часть информации доступна лишь для достаточно крупных городов. Дело в том, что ссылки, собранные на сайте WinGlobe, ведут, как правило, на локальные Web-ресурсы, зачастую расположенные именно в том городе, данные о котором вы ищете. Так, например, сведения о Киеве размещены на сервере Kyiv Navigator (www.kiev.ua), а новости предоставляются газетой «Сегодня» (today.viaduk.net).

Вот такая интересная маленькая программка, как нам кажется, может стать достойной заменой привычному сочетанию школьного глобуса и бумажного «Атласа мира».




Но возможности WinGlobe меркнут перед тем, что позволяет сделать следующее приложение.

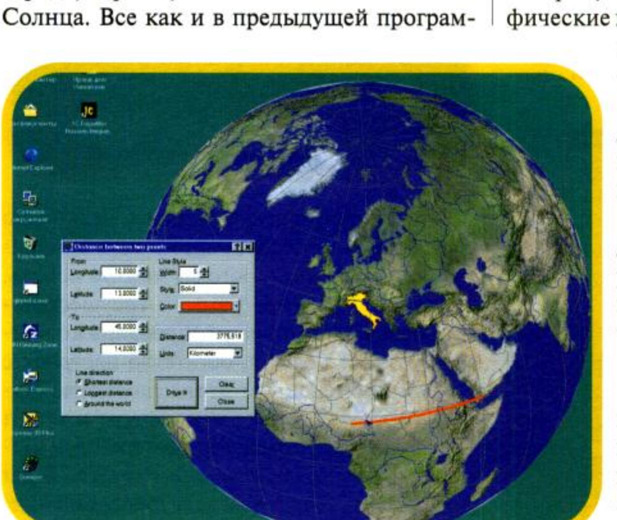
### EARTH NAVIGATOR 1.0A
**Ian Bekker**
**www.earthnavigator.com**

В Internet, как в Греции, есть все – нужно только поискать. Спору нет, при определенном запасе времени, терпения и некотором умении вы найдете необходимые сведения, но, как подтвердят многие Web-путешественники, лучше иметь заготовленный набор ссылок на все случаи жизни, чем тратить драгоценное онлайновое время на поиск. По сути Earth Navigator и есть подобный сборник ссылок на информацию, жизненно необходимую путешественникам и туристам.



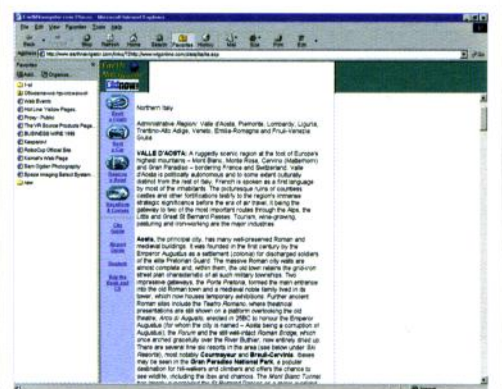


Внешний вид программы полностью соответствует той теме, которой посвящен наш обзор. Есть земная сфера, ее можно рассматривать из любой точки, здесь обозначены города, страны, отслеживается положение Солнца. Все как и в предыдущей программе. А еще есть Web-сайт Columbus World Travel Guide Online (www.wtgonline.com) и система ссылок, которая позволяет получить массу информации по выбранной стране и городу. Валюта, паспорта и визы, население, история, национальные праздники, географические карты, правительство, дороги, социальный и экономический профиль, регионы и города, климат. Информацию по этим и многим другим темам вы найдете на страничках, посвященных выбранной вами стране.





По объему представленных сведений этот сервер может поспорить со многими мультимедийными справочниками, как с рассматриваемым в этом номере журнала «Туристическим Атласом Мира Кирилла и Мефодия'99», так и с великой Encarta. А учитывая, что прямо с сайта «Туристического гида» вы можете заказать себе место в отеле, купить авиабилеты или арендовать автомобиль в другой стране, эта программа действительно кажется всемогущей (правда, эти функции доступны только для зарегистрированных пользователей).



Earth Navigator позволяет также пополнять локальные базы данных (отели, автостоянки, магазины, музеи и т. д.), измерять расстояние от одной точки земного шара до другой (с поиском кратчайшей дороги и составлением маршрута для вашего автомобиля) и многое другое.

Как нам кажется, эту программу обязательно стоит загрузить с Web-сайта разработчиков и разобраться с ней самостоятельно – она того стоит.

Ну вот и все, на сегодня, пожалуй, хватит. Какую классификацию программ мы возьмем за основу следующего обзора? Пусть это будет для вас сюрпризом. ■

# Отличный способ избавиться от меню «Пуск»

Сергей Светличный

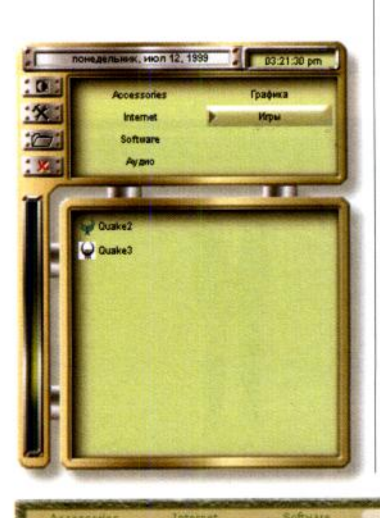
Хотя Windows 95/98 считается удобной в пользовании и интуитивно понятной операционной системой, сказать, что работа в ней доставляет только удовольствие, нельзя. Многие пользователи даже не замечают, сколько

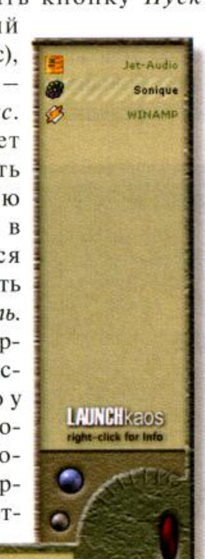



времени и сил у них отнимают порой самые простые рутинные операции.

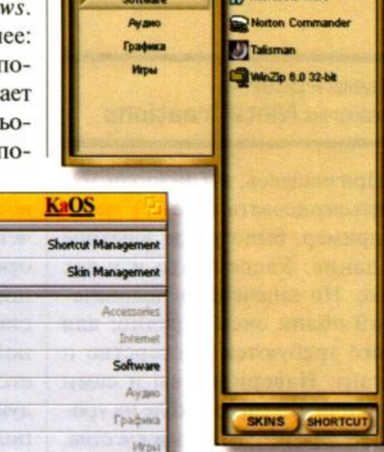
Возьмем, например, обычное меню *Start* (или *Пуск* – это смотря кому как повезло). На самом деле оно представляет собой великолепный тренажер для отработки координации движений. Так, для запуска простого *Лазерного проигрывателя* (в самом деле, что может быть проще и естественнее попытки послушать любимую песню) приходится выстраивать четырехэтажную конструкцию из вложенных папок, по устойчивости сопоставимую с карточным домиком. Один неверный шаг – и вы запускаете сто лет никому не нужные *Пробные программы* (хорошо хоть, что не форматирование жесткого диска). Более того, даже если вы находитесь на верном пути и искомый *Лазерный проигрыватель* уже оказывается в пределах «прямой» видимости... как раз в этот момент Internet Explorer наконец обнаруживает сайт, который вы запрашивали полчаса назад и благополучно успели забыть о его существовании, и Windows не находит ничего лучшего, как переключиться в окно броузера, разрушая с таким трудом выстроенную конструкцию. И вам приходится снова обращаться к кнопке *Пуск* (или *Start*, впрочем, я об этом уже говорил) и в очередной раз продираться сквозь дебри выпадающих списков, контролируя при этом каждое свое движение.

Итак, я думаю, вам понятно, что от стартового меню необходимо избавиться. Проделать это можно двумя способами. Самый простой (к сожалению, действует он только до перезагрузки компьютера) можно использовать в любую секунду. Для этого нужно нажать кнопку *Пуск* (в последний раз, уверяю вас), после чего – клавишу *Esc*. Далее следует задействовать комбинацию *Alt + Space* и в появившемся меню выбрать пункт *Закрыть*. Вот и все! Стартовое меню исчезло. Однако у данного способа есть и недостатки. И первый заключается в том, что действует он только в Windows 95, в то время как Windows 98 приводит всего-навсего к появлению диалогового окна *Завершение работы Windows*. Второй недостаток посерьезнее: очень скоро выясняется, что подобный подход весьма смахивает на лечение головной боли гильотиной. Попросту говоря, вы понимаете, программы, как это ни прискорбно, все же следует запускать, но вы в данный момент проделать это не в состоянии.




Похоже, именно подобные размышления натолкнули разработчиков из фирмы POCKETkaos (http://www.pocketkaos.com/) на создание программы LAUNCHkaos. Эта shortcut launcher (утилита для запуска программ) является разумной, а главное, удобной альтернативой стандартному меню *Пуск*. Быстрый доступ к его панели осуществляется либо с помощью пиктограммы в system tray, либо по «горячей клавише». Кроме того, LAUNCHkaos поддерживает систему сменных оболочек (скинов), которые позволяют придать программе уникальный внешний облик. Опыт показывает, что наиболее популярными (хотя и не самыми удобными в использовании – парадоксально, но факт) на данный момент являются скины, имитирующие облик PDA. Однако, естественно, существуют и другие, самые разные варианты. Из наиболее оригинальных следует вспомнить, пожалуй, «кожу» (именно так переводится с английского слово skin) в виде старинного пергамента с вычурным рукописным шрифтом (правда, именно по причине излишней оригинальности шрифта работать в таком режиме становится решительно невозможно). К счастью, есть и действительно удобные скины,



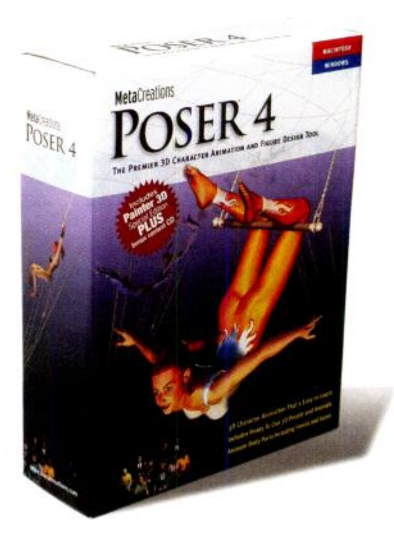

которые, к тому же, имеют очень приятный внешний вид.

Вместе с тем, как это ни печально, но LAUNCHkaos не является полноценной заменой Start. Дело в том, что первая поддерживает только один уровень вложенности. Иными словами, папка в главной секции может содержать лишь ссылки на конкретные программы, но никак не еще одну папку. С одной стороны, это – хорошо, поскольку гарантированно предохраняет от появления бесконечного количества вложенных папок, с другой – плохо, ведь в десяток секций по полтора десятка ссылок в каждой (их количество для разных скинов может варьироваться) нельзя вместить абсолютно все программы. Однако LAUNCHkaos, на мой взгляд, является очень удобной при использовании ее для быстрого запуска самых необходимых приложений либо для программ одной направленности, например работы в Internet.

Окончательно же избавиться от меню *Пуск*, увы, нельзя. Может быть, в Windows 2000? ■

Егор Маслов

ПРОГРАММА·НОМЕРА·




# Доктор кукольных наук



Название **Poser 4**
Разработчик **MetaCreations**

Признайтесь, вы мечтали научиться рисовать людей? У меня, например, было такое заветное желание. Уверен, что и у вас тоже. Но запечатлеть человеческий облик очень трудно: для этого требуются мастерство и талант. Наверняка вы и сами ощутили это еще в школе на уроках изобразительного искусства. Прежде чем из-под вашего карандаша или кисти выйдут первые работы, которыми можно будет похвастаться перед друзьями, придется пройти длинный и трудный путь совершенствования. А теперь взгляните на рисунки в этой статье. Вы хотели бы создать нечто подобное, причем потратив на это сравнительно немного времени? Тогда программа Poser 4 – именно то, что вам нужно.

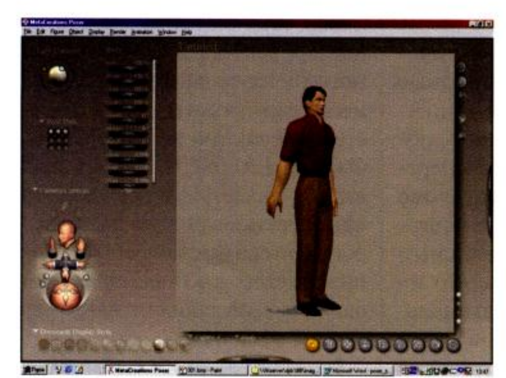
Как и все продукты MetaCreations, эта программа проста, но не примитивна. Нет сомнения, что вы освоите ее очень быстро и уже после нескольких часов работы начнете свободно воплощать свои фантазии в жизнь. Но Poser 4 – как кисть или резец: вооружившись ею, каждый может попробовать свои силы в искусстве, однако создать по-настоящему прекрасные произведения под силу лишь мастерам. Программа предлагает огромное множество самых разнообразных возможностей. Если Poser 4 увлечет вас всерьез, вы постепенно откроете их для себя, и каждая последующая ваша работа будет становиться все более совершенной. Именно в этом и заключается секрет популярности продуктов MetaCreations: постоянно пользуясь ими, осваивая новые функции и приемы, вы превратитесь из новичка в профессионала. Но, в отличие от изучения других графических программ, здесь этот процесс будет легким и увлекательным.

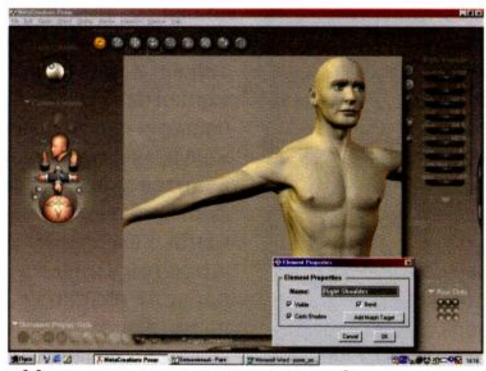
Poser 4 позволяет работать с трехмерными фигурами людей и животных. С его помощью изменяют их позы, выражения лиц, надевают на них разнообразные наряды, строят сценки с участием одного или нескольких персонажей. Их можно «сфотографировать» и использовать эту картинку как обычный рисунок. Допускается перенос персонажей Poser в другие программы трехмерного моделирования, где они «примут участие» в создаваемых там более сложных сценах. И, наконец, их можно «оживить» – Poser обладает мощными средствами анимации. Ваши актеры начнут двигаться: ходить, бегать, прыгать, выполнять любые действия. Но давайте поговорим обо всем по порядку.

Естественно, профессионал может смоделировать и анимировать человеческую фигуру практически в любом 3D-редакторе. Но для обычного пользователя эта задача слишком сложна. А вот в Poser данные операции выполняются просто и не требуют глубоких познаний и опыта трехмерного моделирования. Здесь можно буквально в считанные минуты создавать выразительные сцены, причем в большинстве случаев вы интуитивно понимаете, что нужно сделать, поскольку алгоритм программы базируется на принципах анатомии.

После запуска Poser 4 в ваше распоряжение поступает виртуальный «актер». Его фигура состоит из множества элементов, в точности соответствующих частям тела настоящего человека. Вы можете выделить любую из них, например голову, плечо, таз или ступню, а затем методом перетаскивания придать ей желаемое положение. Чтобы сделать это с большей точностью, следует определить координаты движения, задав значения углов отклонения и поворота в виде чисел с помощью специальных счетчиков. Программа сама рассчитает движения других частей тела, связанных с перемещаемой вами, и изменит их положение так, чтобы получилась естественная поза.

По умолчанию вашим первым актером будет мужчина, одетый в рубашку и брюки. А если для задуманного сюжета нужна женщина или ребенок? Никаких проблем: из библиотеки, поставляемой в комплекте с программой, можно загрузить нужную модель. Их выбор достаточно велик. Здесь вы найдете мужчин, женщин и детей разного возраста как обнаженных, так и одетых в разнообразную одежду. Кроме стандартных, в комплект поставки входят еще несколько «характерных» фигур из различных этнических групп: европейцы, афро-американцы, японцы, арабы. Если же вы не отыщете модели, нужной для реализации вашего замысла, можете приобрести дополнительные библиотеки. Компаний, занимающихся изготовлением таких продуктов, несколько. Их несложно найти в Internet. Самой известной, пожалуй, является фирма Zygote, с которой


А вот и наш первый актер. Начинаем работать?


«Ноги вместе, руки врозь!»


Главное – чтобы костюмчик сидел


«Примеряем» улыбочку


Моя первая сценка. Как для начала – ничего?


Переходим к съемкам кино...

плодотворно сотрудничает MetaCreations. Кстати, Poser 4 рассчитан на активную работу с Internet, поэтому в меню имеется пункт со ссылками на ресурсы Сети.

Выбрав наиболее подходящих актеров, можно начинать эксперименты с позами. На первых порах вашу задачу облегчат имеющиеся в изобилии заготовки, которые вы найдете в библиотеках. Здесь собраны позы, соответствующие разнообразным жизненным ситуациям. Они сгруппированы по разделам: действие, танец, повседневные или комические позы, спортивные сюжеты, копии известных статуй. Приемы работы с этими заготовками очень просты: выделяем фигуру, ищем в библиотеке подходящий сюжет и применяем его. В результате выбранный вами актер примет нужную позу.

Каждую фигуру можно нарядить по собственному усмотрению. С программой поставляются две небольшие библиотеки одежды, где вы найдете костюмы, свитера, рубашки, платья, блузки, бикини... Есть здесь и такие «неповседневные» вещи, как смокинг или вечернее платье. Простор для фантазии огромен. Правда, одевать героев лучше по окончании установки позы. «Подгонка» одежды к позе персонажа происходит автоматически, но в некоторых случаях ее понадобится подправить вручную. В Poser все объекты равноправны, поэтому при желании можно заставить, к примеру, плащ ходить или танцевать самостоятельно, как в фильме «Человек-невидимка».

В создаваемых вами сценках допускается участие не только людей. В Poser 4 имеется и библиотека фигур животных. И, наконец, если вы увлекаетесь научной фантастикой, можете попробовать ввести в сюжет роботов – на выбор доступны три разные модели.

Poser 4 позволяет изменять, кроме позы персонажа, и выражение его лица, а также определять жесты, которые ваш герой будет выполнять пальцами и кистями рук. К тому же, у вас есть шанс попробовать себя в роли парикмахера и выбрать для актера наиболее подходящую к ситуации прическу. Все это вы найдете в тех же библиотеках. Правда, по непонятной причине в библиотеке одежды оказались два чудесных парика с развевающимися волосами. В качестве дополнительного реквизита предлагается несколько головных уборов.



Немного освоившись, можно испробовать в действии и имеющиеся в Poser 4 встроенные средства деформации. Их два – магнит и волна. Естественно, магнит притягивает к себе определенную часть фигуры или объекта, что позволяет пользователю управлять его параметрами точно так же, как и любым другим объектом. Второй инструмент – волна – более сложен, так как имеет множество параметров. В основном он применяется для придания более натурального вида одежде (например, складки). Можно поэкспериментировать и с прическами, однако не стоит указывать слишком больших значений параметров, поскольку волосы потеряют естественный вид.

Одна из самых интересных возможностей Poser 4 – анимация. Программа позволяет создавать не только статичные сценки, но и целые мультипликационные ролики. Простейшие движения, например ходьбу, проще воспроизвести автоматически, пользуясь заготовками, входящими в комплект поставки. Более сложные действия придется записывать вручную по ключевым кадрам. Делается это следующим образом: создается исходная сцена – первый ключевой кадр; после изменения позы персонажей нужным образом записывается следующий кадр; создав таким образом последовательность кадров, запускаем анимацию. Программа автоматически рассчитывает траектории движения всех персонажей так, чтобы они последовательно прошли через все заданные вами стадии движения. «Мультфильм» записывается в файл одного из множества видео- и анимационных форматов.

Героев вашего сюжета можно не только оживить, но и озвучить. Для этого Poser 4 позволяет импортировать файлы в формате **.wav*, содержащие звуковое сопровождение анимационного ролика. Но вам придется вручную синхронизировать движения фигур со звуковым рядом, для чего в палитре анимации имеется специальный инструмент. Для удобства работы лучше создать предварительную анимацию, а затем записать звуковой файл соответствующей продолжительности. Многократно прослушивая и просматривая смонтированный фильм, пользователь перемещает метки ключевых кадров, достигая желаемого эффекта.

Если вы еще раз посмотрите на работы профессиональных пользователей Poser 4, помещенные на этих страницах, то несомненно обратите внимание, что в них присутствуют многочисленные элементы, создание которых выходит за рамки возможностей Poser 4. Да, вы правы: авторы этих произведений переносили фигуры из Poser в другой трехмерный редактор, где разрабатывались «декорации» сцен. Так, реалистичные пейзажи, на фоне которых разворачивается действие отдельных картин, созданы в другой замечательной программе от MetaCreations – Bryce 3D. О ней мы расскажем в следующем номере «Домашнего ПК».

Цена при покупке через Internet – $249.
Обновление с предыдущих версий – $129.
Продукт предоставлен компанией MetaCreations, www.metacreations.com.

# Поиск в Сети – задача для настоящего... агента

Сергей Светличный



*– А у вас нет такого же, только без крыльев?*
*– К сожалению, нет.*
*– Будем искать...*

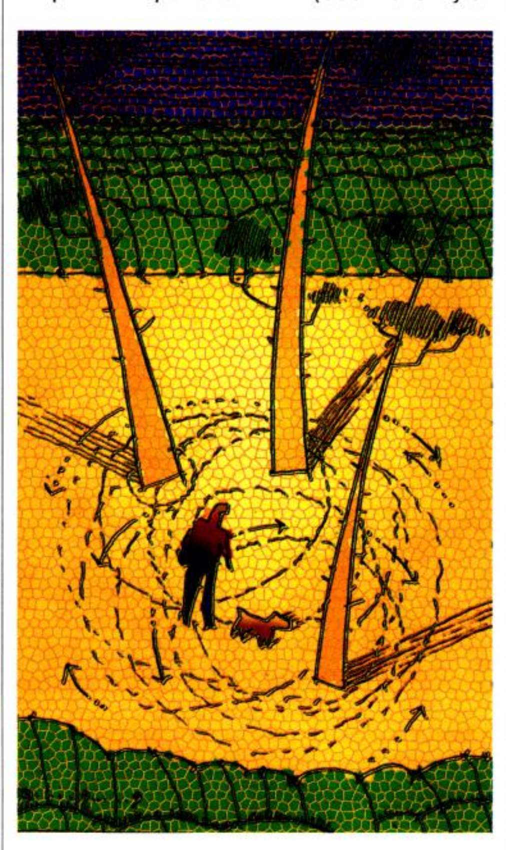
«Бриллиантовая рука»



Internet – кладезь информации. Я полагаю, что все слышали подобную сентенцию и, само собой, соглашались с ней. Действительно – тут можно найти и прогноз погоды на завтра в каком-нибудь Козюльске, и библиотеку Конгресса США, и программу передач украинского телеканала, и новости CNN... В общем, в Сети действительно масса полезной информации, но... Любые сведения являются легкодоступными только до тех пор, пока они «любые».

Как только вам понадобится что-нибудь конкретное, выходящее за рамки повседневных интересов, тут же возникает масса проблем. Оказывается, информацию нужно искать, а проверенный метод – спросить у друзей – уже не срабатывает. Оптимистически настроенный пользователь Internet (наивная душа!) обращается к одному из общеизвестных поисковых сайтов AltaVista, Yahoo! и т. д. и вводит запрос (см. обзор поисковых серверов «Домашний ПК», № 5–7, 1999). Вот здесь-то и начинается самое интересное. Во-первых, практически наверняка в результате поиска вы получите несколько тысяч ссылок на самые разные документы. Во-вторых, среди адресов, так или иначе связанных с интересующим вас предметом, обязательно будет определенный процент ссылок на эротические ресурсы, архивы музыки в формате MP3 и прочий никак не относящийся к вашему запросу мусор. В-третьих, даже если краткие аннотации к найденным ссылкам и имеют отношение к интересующей вас теме, никто не даст гарантии, что данные сайты продолжают существовать и по сей день (достаточно распространенная «болезнь» Internet – «мертвые адреса»).

Допустим, однако, что очередная Web-страница существует и не имеет ничего общего ни с эротикой, ни с MP3 – все равно, вполне может оказаться, что и к вашему запросу у нее весьма отдаленное отношение. И напоследок, представим себе ситуацию, когда в результате длительных поисков вам удалось найти рабочую ссылку с необходимой информацией, которой, к сожалению, оказалось слишком мало. Логично будет воспользоваться результатами этого поиска (если, конечно, вы еще не успели закрыть окно броузера) и обратиться к следующим адресам. При этом практически наверняка значительное количество рабочих релевантных (соответствую-



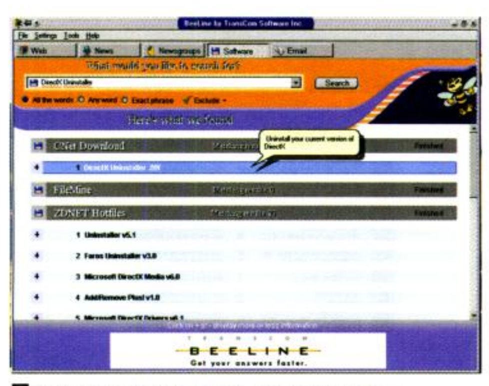
щих критерию запроса) ссылок будет указывать на только что посещенный сайт, так что окончательное число корректных адресов окажется на один-два порядка меньше полученных в результате поиска. Ну и самой последней каплей (или гвоздем, это кому как больше нравится) будет следующий факт: ни один поисковый сайт не охватывает все ресурсы Internet – если верить статистике, в Сети существуют несколько сот миллионов (!) документов, причем каждый год это число увеличивается в полтора раза. Так что не стоит удивляться тому, что даже лучшие из поисковиков охватывают не более 16% всех сайтов. Что это значит, я думаю, понятно – четыре пятых всех документов, среди которых наверняка есть и интересующие вас, окажутся вне вашего поля зрения. Чтобы хоть как-то решить эту проблему, приходится пользоваться услугами нескольких поисковых сайтов, что значительно увеличивает продолжительность поиска. А общеизвестная фраза «время – деньги» по отношению к Internet оказывается актуальной как никогда (особенно принимая во внимание распространенный в нашей стране вариант повременной оплаты услуг провайдера плюс повременная оплата телефонных услуг).

Оптимальным, на наш взгляд, выходом из подобной парадоксальной ситуации (а как еще ее можно охарактеризовать, когда информация существует, а получить ее невероятно сложно?) является использование специальных программ – поисковых агентов, которые передают ваш запрос сразу нескольким поисковым сайтам и самостоятельно обрабатывают полученные результаты, выдавая «на-гора» только проверенные ссылки. Конечно, даже они не застрахованы от ошибок, однако их количество обычно оказывается на несколько порядков меньше, чем у простых поисковых механизмов.

### BEELINE V.1.6

**TransCom Software Plc.**
Shareware
(15 дней бесплатно, регистрация – $19.95)
**http://www.beeline4oz.com/**
«ДПК»-рейтинг 

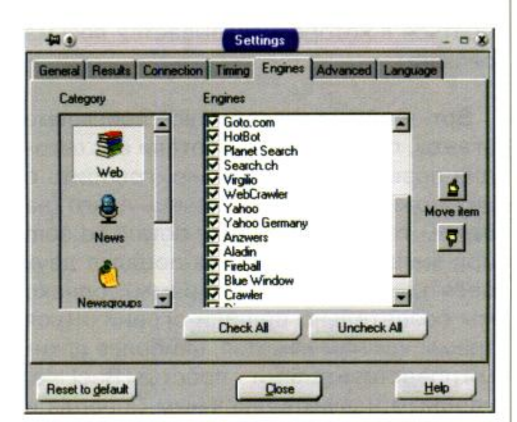
Данный поисковый агент отличают простота в эксплуатации и, одновременно с этим, достаточно неплохая система настроек. Достигается это благодаря тому, что все сколько-нибудь важные опции вынесены в отдельное диалоговое окно и не маячат у пользователя перед глазами во время работы. BeeLine под-



Просто, красочно, наглядно – стиль BeeLine

держивает интерфейс на пяти языках (русский среди них по традиции отсутствует), к тому же в программу встроены автоматическая проверка орфографии, а также словарь синонимов. По окончании обработки запроса найденные ссылки автоматически проверяются на доступность, после чего несуществующие и дублирующиеся удаляются. В полученном списке ссылки при желании можно сгруппировать по нашедшим их поисковым сайтам. К сожалению, BeeLine позволяет исполнять только простые запросы, однако полезная функция Exclude поможет указать, какие слова должны отсутствовать в результате поиска. Данная возможность может пригодиться при борьбе с эротическими сайтами, которые ухитряются вводить в свои заголовки самые немыслимые слова. Так, например, при поиске программы DirectX Uninstaller я получил ссылку на соответствующий, отнюдь не программный Web-сайт. Загрузив эту страницу, я с удивлением обнаружил на ней около 75 тысяч (!) слов, среди которых, естественно, были и интересующие меня (замечу, что все они набраны белым шрифтом на белом же фоне после основного текста, состоявшего всего из двух слов – Enter here). Однако после ввода в Exclude слова sex подобные ссылки из результатов поиска исчезли начисто.

К сожалению, у всего в этом несовершенном мире есть свои недостатки. В




Настроек достаточно много, но ими можно и не пользоваться

частности, этот агент не выдает предупреждающего сообщения в случае, если некоторые сайты не поддерживают выбранный вами режим поиска (абсолютное совпадение фразы, наличие всех слов или любого из приведенных), так что мы бы рекомендовали не использовать режим exact phrase, который, как показывает практика, поддерживается только некоторыми поисковыми системами.

BeeLine предоставляет возможность поиска по следующим категориям: Web, News, Newsgroups, Software, E-mail, в общей же сложности используется около 45 поисковых систем. Как и многие другие агенты, BeeLine обладает системой Auto-Update, с помощью которой производится автоматическое обновление поисковых модулей.

Недавно была выпущена облегченная версия этого поискового агента, FreeBee, являющаяся, как следует из названия, абсолютно бесплатной программой. Загрузить ее можно с сайта разработчиков: http://www.transcomsoft.com/beeline/download.htm

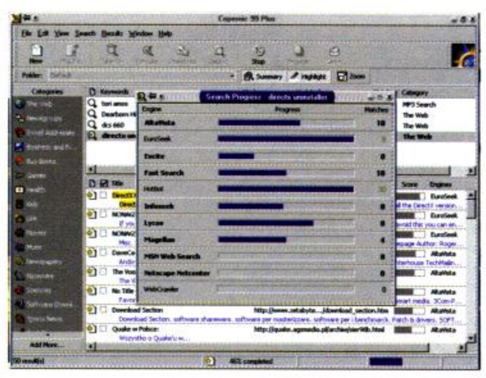
## COPERNIC 99 PLUS

**Copernic Technologies**
Shareware
(Регистрация – $29.95)
**http://www.copernic.com/**
«ДПК»-рейтинг ●●●●●

На наш взгляд, это один из лучших поисковых агентов, доступных сейчас, – он очень удачно сочетает в себе простоту и наглядность интерфейса с достаточно широкими возможностями поиска. Судите сами: в своей работе он использует около 125 поисковых механизмов, сгруппированных в 21 категорию, среди которых, кроме стандартных Web, E-mail, Newsgroups, присутствуют и такие, как Recipes, Sciences, Software Download, Sports News и многие другие. Более того, пользователь может загружать дополнительные категории с новыми механизмами с Web-сайта разработчиков (на данный момент там доступны MP3 Search, File Search, Cars, Jobs и некоторые другие).

Сам процесс ввода запроса особых проблем не вызывает (по крайней мере, никто из моих знакомых на это не жаловался), однако на случай, если подобные затруднения у кого-нибудь все же возникнут, в Copernic имеется Search Wizard (Мастер Поиска), который раскладывает эту в общем-то нехитрую процедуру на еще более простейшие составляющие, представляя ее в виде пошаговых операций.

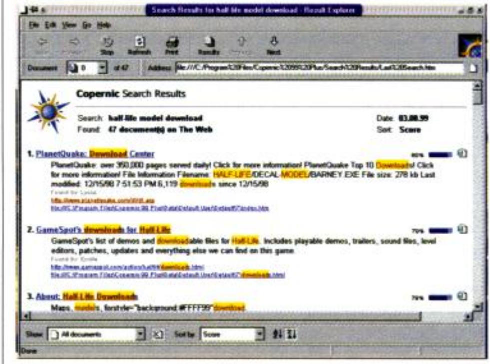
Результат поиска можно подвергнуть так называемой «чистке» (в ходе ее убираются «мертвые» и дублирующиеся



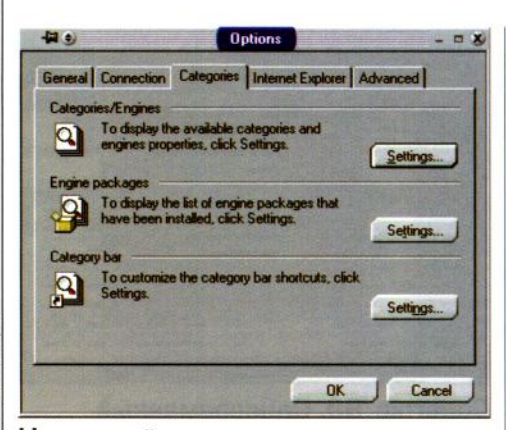
Copernic '99. Одновременный поиск по всем направлениям

ссылки, а также проставляется специальный коэффициент релевантности (соответствие критериям запроса), показывающий вероятность нахождения по данной ссылке именно того, что вам нужно). В качестве критерия поиска система воспринимает только простые запросы (без логических операторов), однако при чистке ссылок есть возможность изменения первоначального запроса вплоть до ввода булевых выражений. Кроме того, Copernic может пропускать (не обрабатывать) файлы больше определенного размера, указываемого пользователем, данная функция окажется полезной при низкой скорости передачи данных, характерной для наших каналов связи. Результат поиска представляется в окне специального броузера, причем ключевые слова выделяются желтым цветом. Найденную страницу можно либо загрузить из Internet, либо просмотреть локально (в этом случае на ней, как и в списке ссылок, для облегчения нахождения интересующего вас материала все найденные ключевые слова также будут выделены). Результат поиска сохраняется на жестком диске, так что им можно будет воспользоваться и в будущем.

О качестве работы Copernic говорит следующий факт: мой приятель в поисках информации об одной достаточно редкой акустической системе обратился к AltaVista, которая выдала около полутора сотен ссылок, и где-то через час



Собственный броузер – ничем не хуже Internet Explorer




**На первый взгляд кажется, что настроек мало. Но это только на первый взгляд**

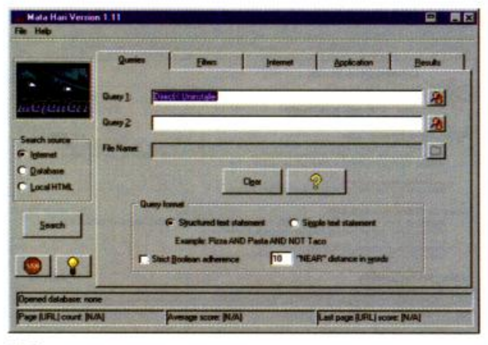
выяснил, что полезными из них являются всего лишь пять. Я ради интереса продублировал его поиск с помощью Copernic и через десять минут получил... ту же пятерку, однако уже без всякого «мусора».

Copernic 99 Plus, как видно из названия, является расширенной версией бесплатного Copernic '99. Последний использует «всего» 30 поисковых механизмов, разбитых на четыре категории, – Web, Newsgroups, E-mail Addresses и Buy Books – так сказать, малый джентльменский набор. Также в нем, в отличие от расширенной версии, нельзя отключать рекламные баннеры.

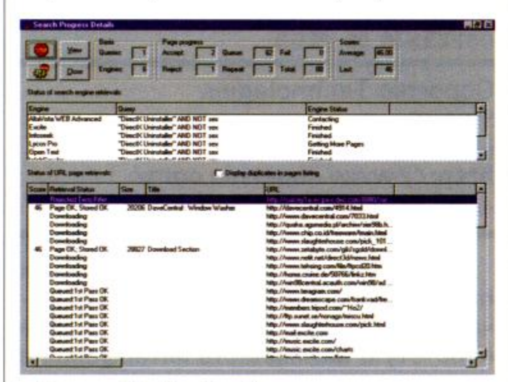
### MATA HARI V.1.11

**The WebTools Company**
Shareware
(15 дней бесплатно, регистрация – $34,95 для загруженной из Internet версии либо $49,95 – для CD-ROM-версии с бумажным руководством пользователя)
**http://www.thewebtools.com/**
«ДПК»-рейтинг

Несмотря на свое интригующее название, Mata Hari оказалась одной из самых мощных программ, представленных в данном обзоре, но в то же время и одной из наиболее сложных в использовании – по крайней мере, таких широких возможностей по настройке и собственно поиску найти где-либо еще будет достаточно тяжело. В своей работе она использует более 140 поисковых механизмов, может одновременно отрабатывать два запроса, а при верификации (проверке) ссылок обращаться одновременно к 60 страницам, причем их «чистка» начинается сразу, с появлением первых результатов поиска, а не по его окончании. Поддерживаются как простые, так и сложные запросы с использованием логических операторов – судя по всему, Mata Hari автоматически переводит такой запрос, набранный в одном формате, в понятный для каждого конкретного поискового механизма формат – не секрет, что у большинства поисковиков он различен (именно по этой причине поддержка сложных запросов так редко встречается среди других поисковых агентов). При желании пользователь может устанавливать фильтры на нежелательные типы сайтов, а для облегчения этой процедуры – создавать целые группы фильтров (идеальный метод борьбы с эротикой в Сети). Причем некоторые группы уже заданы разработчиками, среди них, например, коммерческие сайты, китайскоязычные, военные, образовательные и т. д.



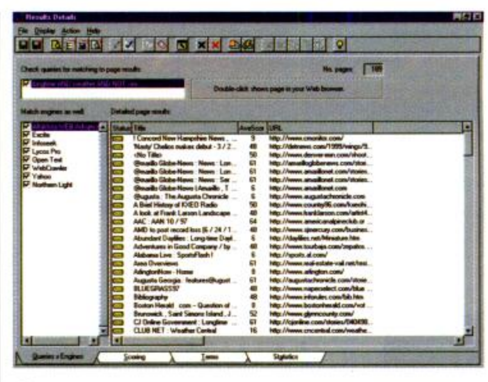
**Обратите внимание – возможны два запроса одновременно**



**«Лицо» Mata Hari не отличается особой привлекательностью**

Mata Hari может создавать свою собственную базу данных и в дальнейшем вести поиск по ней – это существенно ускорит нахождение требуемой информации, конечно, при условии, что среди ранее опрошенных сайтов есть интересующий вас.

Естественно, что поиск с использованием всех полутора сотен механизмов (а также последующая чистка) растянется, мягко говоря, надолго, так что некоторые ограничения выглядят более чем уместными. Так, можно указывать максимальное количество ссылок, возвращаемых каждым поисковым механизмом, минимальный и максимальный размер документов, дату последнего изменения и т. д. Кроме того, есть возможность использования лишь некоторых поисковых механизмов – для этой цели существуют специальные группы, в которые поисковики объединены как по тематике (Computers, Business-Finances, Games, Graphics etc), так и по некоторым другим принципам (существует, например, группа Starting Point, в которую включены чуть менее десятка наиболее популярных механизмов, или же Metasearchers – здесь находятся, как становится ясно из названия, метапоисковые системы). Также пользователю разрешается создавать свои собственные группы.



**Даже с ограниченным числом «поисковиков» количество найденных страниц превосходит все ожидания**

Еще одним из достоинств является расширенный поиск – так, если на одной из найденных страниц имеются ссылки, которые могут представлять для вас интерес (подобные предположения делает сама Mata Hari), они также будут проверены на предмет соответствия запросу.

К минусам же этой системы можно отнести полную неспособность обработки запроса на русском языке – при переключении раскладки клавиатуры программа просто не позволяет вводить текст, и даже если вы исхитритесь передать его туда через буфер обмена, то при попытке поиска Mata Hari благополучно... зависнет.

В целом, этот поисковый агент производит неоднозначное впечатление – с одной стороны, мощная система поиска, с другой же – неудобный и абсолютно неинтуитивный интерфейс, разобраться в котором оказывается весьма сложно.

Вот, в общих чертах, и все поисковые агенты, с которыми мы хотели вас сегодня познакомить. Конечно, говорить о них можно еще очень и очень долго (на одном только сайте www.download.com при желании вы найдете порядка двух десятков подобных программ), однако мы сознательно решили ограничиться тремя, как нам кажется, наиболее яркими представителями – простым BeeLine, удобным и функциональным Copernic и мощным, хотя и несколько запутанным Mata Hari. ■

Евгения Руденко

# Face Factory: трехмерные шаржи

В последнее время появилось множество забавных программ, с помощью которых можно изготовлять шаржи на своих друзей, коллег и даже на самого себя. Все они позволяют работать только с обычными двухмерными фотографическими изображениями. Но нет предела совершенству – недавно появился интересный продукт Ulead Face Factory. Вся прелесть этой новинки состоит в том, что с ее помощью можно строить трехмерные модели головы и использовать их как материал для будущих шаржей. Для этого вам понадобятся лишь две отсканированные фотографии – в профиль и анфас. Впоследствии вы будете иметь возможность не только изменить форму или цвет лица, но и растянуть, сжать или деформировать голову, в общем, проявить свою фантазию в полной мере, а затем взглянуть на получившееся «творение» в любом ракурсе: приблизить, отдалить или повернуть его. Но помните, что в конечном итоге может получиться «шарж», совсем не похожий на оригинал. Главное – не переусердствовать.

Пользовательский интерфейс программы весьма оригинален: он напоминает научную лабораторию из фантастического фильма. В ней установлены три «рабочих стола», каждый из них предназначен для управления одним из функциональных блоков, на которые разбита программа. На первом «столе» вы загружаете фотографии и конструируете модель головы, на втором – применяете разнообразные искажающие эффекты, а на третьем – сохраняете и загружаете созданные вами шаржи, а также настраиваете опции.

Окно Face Factory разделено на несколько частей. В самой большой, расположенной по центру, находится модель головы, ниже – стол с «инструментами», а слева – два окошка с изображениями лица в профиль и анфас. Как вы уже, наверное, догадались, начинать надо с первого «стола»: нужно ввести в программу отсканированные или сделанные с помощью цифровой камеры фотографии. Затем на снимках потребуется вырезать фон, удалить ненужные части, при необходимости слегка повернуть или сдвинуть их. Программа может работать с изображениями в разных форматах – *.tif, *.jpg, *.bmp и др.



**Здесь начинается «работа»**

Если вы хотите создать качественную модель, очень важно, чтобы масштаб и пропорции обоих изображений точно совпадали. В противном случае исходный объект (голова), который вы так старательно создавали, будет сам по себе карикатурой. Чтобы облегчить себе задачу, можно воспользоваться специальным инструментом, позволяющим исправлять мелкие погрешности в пропорциях.

Однако возможности «подгонки» фотографий в Face Factory оказались недостаточными. Поэтому мне пришлось обратиться за помощью к графическому редактору. Открыв в нем обе фотографии, я изменила их пропорции таким образом, чтобы глаза, губы, нос, макушка и подбородок на обоих снимках оказались на одном уровне. Приведя обе проекции в соответствие, я сохранила их и уже после этого открыла в Face Factory. Осталось уточнить форму носа, ушей и прически, и только потом – нажать на кнопку создания трехмерной модели.

Теперь можно перейти к следующему этапу – искажению изготовленной с таким трудом модели. Вот здесь наконец можно повеселиться вволю и создать смешной, остроумный трехмерный шарж. Программа предлагает около 40 функций деформации модели. Вы можете придать голове квадратную, конусообразную, вытянутую, волнистую, сплюснутую форму. А какой эффект создает удлиненный нос! Чем не старуха Шапокляк? А если удлинить и нос, и подбородок – портрет будет выглядеть совсем очаровательно, особенно в профиль. Думаю, что все эти преобразования помогут очень быстро поднять вам настроение.



**Кто на свете всех милее...**




**Просто добавь адресок**

Когда вы уже придали модели желаемую форму, пришло время поменять цвет лица. Как вам нравится перспектива стать вождем краснокожих? Привлекает? Тогда вперед! Но это только начало, еще есть зеленый, желтый, голубой, синий... Все зависит от вашего желания. Во время разных испытаний, проводимых над моделью, вы можете «фотографировать» (временно сохранять) самые удачные варианты, чтобы просмотреть их потом. Но имейте в виду, что программа позволяет запоминать только 16 кадров.

Когда карикатура готова, ее можно записать на диск и распечатать. А еще лучше – отправить по почте. Представляете выражение лица вашего друга, когда он увидит себя с кожей зеленого цвета, длиннющим носом и квадратной головой?

Перед созданием первой модели желательно потренироваться на готовых, которых в библиотеке программы около десяти. Кроме того, на начальном этапе не стесняйтесь пользоваться помощью (знак вопроса в правом верхнем углу окна): она покажет, в какой последовательности нужно сооружать модель.

Также следует отдать должное неплохому звуковому сопровождению программы. Благодаря ему она становится еще интересней и веселее. Так что если вы хотите подшутить над товарищем или просто посмеяться вместе с друзьями, испробовав все возможные «издевательства» над портретом, используйте Face Factory. Думаю, что она вас не разочарует! ■

Олег Данилов, Сергей Светличный

# Web-избранное




Так уж получается, что большую часть рабочего времени мы проводим в Internet. Порой виртуальные путешествия заводят нас в такие дебри Сети, что диву даешься. Во время этих странствий нам зачастую встречаются настоящие жемчужины Всемирной Паутины. Было бы нечестно скрывать их от вас, дорогие читатели, поэтому мы и начинаем публикацию своеобразного путеводителя по Internet – этакое «избранное» от редакции «Домашнего ПК». В свою очередь, если вы знаете какое-то интересное место в Сети, ускользнувшее от нашего внимания, – сообщите нам, не стесняйтесь.




**IDEA99 GALLERY**
http://www.idsa.org/idea99/idea99.htm




**«КИН-ДЗА-ДЗА!» ART PACK**
http://kin-dza-dza.etel.ru/

***– Это твое заднее слово?***
***– Заднее не бывает...***

Мы полагаем, никто не станет спорить с утверждением, что «Кин-дза-дза!» Георгия Данелия – великий фильм. Вы замечали, сколько фраз из этой картины мы мимоходом используем в повседневной речи: «Принеси песочку, родной», «Скрипач не нужен», «Ку» и т. д. Неудивительно, что в Internet имеется масса ресурсов, посвященных «Кин-дза-дза!». И один из лучших мы представляем вашему вниманию.

Как известно, Art Pack – это подборка различных мультимедийных фрагментов, посвященных какой-нибудь определенной теме. На Web-сайте «Кин-дза-дза!» Art Pack и представлена такая подборка, имеющая отношение к любимой картине, причем ее тематика очень разнообразна: полный текст диалогов из фильма, интервью с актерами, анекдоты про чатлан и пацаков; музыка, фразы и видеофрагменты из киноленты; «хранители экрана», звуковое сопровождение для Windows, OS/2 и даже для популярной игры DOOM, анимированные курсоры, обои для Windows. Есть также «шкуры» для аудиопроигрывателя WinAmp.




**VOPLI VIDOPLIASSOVA FAN CLUB**
http://vv.cn.ua/

***Сьогодні у клубі будуть танці.***

Эти слова стали визитной карточкой популярной украинской рок-группы «Вопли Видоплясова». Предыдущая фраза, будучи произнесенной лет эдак десять–пятнадцать назад, способна была развеселить любого поклонника рок-музыки. Популярная? Украинская? Рок-группа?! Да. Именно так. Сейчас в этом не сомневается уже никто.

Всем поклонникам творчества «ВВ», желающим пообщаться со своими единомышленниками, мы предлагаем зайти в официальный фэн-клуб (непоклонникам советуем поступить аналогично: возможно, после посещения данного сайта вы перемените свое отношение к этой оригинальной рок-группе). Здесь можно найти новости, тексты песен, гитарные аккорды, расписание концертов, фотографии своих кумиров и, конечно, «музику» – MIDI, Real Audio и MP3 (в последнем формате, к сожалению, записаны только фрагменты песен).

Как говорится, «щось там голову стискає, щось таке тихенько в голові дрімає...». То, мабуть, «ВВ» грає!



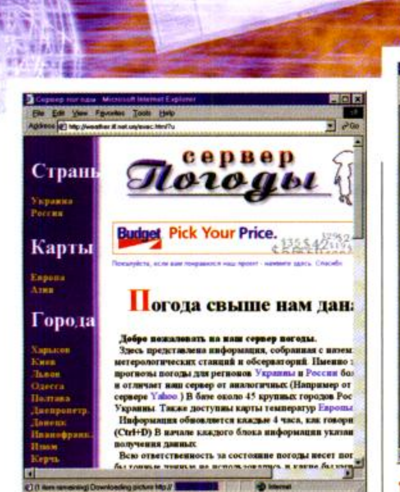

**RUSLANA**
http://www.ruslana.com/

***Вона була неначе дитина –***
***Принцеса луків.***
***Вона одна володарка лісу –***
***Тварин і птахів.***

Еще один сайт, посвященный украинской музыке, а точнее, одной из самых выдающихся певиц – Руслане. Давно замечено, что исполнителей, поющих чужие песни, и тех, кто сам сочиняет музыку и пишет тексты, разделяет огромная пропасть: репертуар первых, как правило, оказывается насквозь коммерческим, в то время как вторые, хоть и не могут похвастать такой же известностью в народе, представляют обычно гораздо больший интерес для любителей серьезной музыки. Тем более отрадно, что композиции Русланы очень удачно сочетают в себе популярность коммерческой музыки с неповторимостью и очарованием авторской песни.

Сайт с простым адресом www.ruslana.com предлагает всем поклонникам творчества «одноименной» певицы ознакомиться с расписанием концертов, почитать последние новости, «полистать» фотоальбом, оставить свою запись в гостевой книге, освежить в памяти тексты песен и, конечно же, загрузить любимые композиции, записанные в формате MP3, – здесь целиком размещен альбом «Мить весни», настоящий подарок для меломана.

# «Домашнего ПК»




**СЕРВЕР ПОГОДЫ**
**http://weather.itl.net.ua/**

***– Погода, господа, нынче – снег!***

А. и Б. Стругацкие.
Отель «У погибшего альпиниста»

Хоть и говорится, что у природы нет плохой погоды, все же люди, эти загадочные существа, непременно хотят знать, какая же именно «благодать» ожидает их завтра. Существует масса сайтов, предлагающих собственный вариант прогноза погоды, кроме того, на него можно подписаться на различных серверах рассылок и получать каждый день соответствующее электронное письмо, однако люди все равно недовольны. Может быть, тем, что каждый такой прогноз отличается от предыдущего, а из данных обычно указывают только температуру и изредка облачность?

На фоне подобных безликих прогнозов «Сервер погоды» выгодно отличается, во-первых, частотой обновления (периодичность – четыре часа), и во-вторых, детальностью прогнозов. На текущий день для нескольких десятков городов России и Украины кроме обязательной температуры указывается также влажность, давление, точка росы, скорость и направление ветра и даже видимость. Кроме того, здесь же можно найти прогноз на ближайшие несколько дней и, что более необычно, ночей.




**IDEA99 GALLERY**
**http://www.idsa.org/idea99/idea99.htm**

***– Вот у меня один знакомый – тоже ученый – у него 3 класса образования,.. так он десятку за полчаса так нарисует – не отличишь от настоящей.***

Из кинофильма
«Джентльмены удачи»

Ассоциация индустриальных дизайнеров Америки IDSA (Industrial Designers Society of America) ежегодно вручает «Награду за великолепный индустриальный дизайн» (IDEA – Industrial Design Excellence Award) самым оригинальным проектам года.

На предлагаемой вашему вниманию странице находятся сведения о 164 проектах, победивших в этом году. Обратите внимание, какое огромное количество компьютерной техники отмечено IDEA: электронные книги SoftBook, рабочие станции Silicon Graphics, iMac, Microsoft Intellimouse, принтеры Appolo. Каждая из подобных дизайнерских находок кроме обязательной фотографии сопровождается также кратким описанием, поясняющим, что же, собственно говоря, изображено на снимке (надо сказать, что временами подобное пояснение оказывается совсем не лишним).

Особое внимание мы рекомендуем обратить на продукты в категории «Дизайнерские исследования» и «Студенческий дизайн» – это именно те вещи, которыми мы, возможно, будем пользоваться в недалеком будущем.



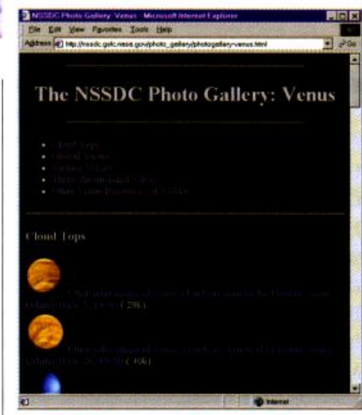

**MICROWAVE COOKER**
**http://mwc.west-call.ru/**

***– Кушать подано. Садитесь жрать, пожалуйста!***

Из кинофильма
«Джентльмены удачи»

Каждая семья рано или поздно решает купить микроволновую печь. И первая вещь, которая приобретается после этого знаменательного события, – поваренная книга. Ведь при всех своих достоинствах микроволновка обладает одним недостатком – старые рецепты уже не годятся, и незабываемая «Книга о вкусной и здоровой пище» перестает выручать хозяйку в трудную минуту. Однако традиционная книга может растрепаться, потеряться, «зачитаться» друзьями – все это совершенно не грозит ее электронному аналогу, с которым все желающие могут ознакомиться на сайте Microwave Cooker.

Здесь можно найти не только рецепты различных блюд, сгруппированных по способам приготовления, – гриль, микроволны и конвекционный нагрев, но и небольшой FAQ по СВЧ-печам, полезные советы по приготовлению пищи, рекомендации по выбору микроволновки и даже обзор их рынка на текущий момент.




**NSSDC PHOTO GALLERY**
**http://nssdc.gsfc.nasa.gov/photo_gallery/**

***– Есть ли жизнь на Марсе, нет ли жизни на Марсе – науке это неизвестно!***

Из кинофильма
«Карнавальная ночь»

В одном из предыдущих материалов номера мы рассказывали о программе-симуляторе Солнечной системы – Solar System 1.6. Казалось бы, чего еще можно желать. Великолепные трехмерные изображения, моделируемые программой, позволяют насладиться красотами ближнего космоса, но космос этот, какой-то стерильный, немножко ненатуральный.

Другое дело – свидетельства «очевидцев»: фотографии, сделанные космическими исследовательскими кораблями, спускаемыми аппаратами и телескопами. Такие фото можно найти во многих уголках Сети, но, пожалуй, самая интересная из подобных коллекций собрана на Web-сайте National Space Science Data Center, одного из подразделений NASA. Кроме великолепных фотографий высокого разрешения вы найдете здесь реконструкции, выполненные на их основе, сведения о знаменитых космических проектах и другую интересную информацию.

А есть ли жизнь на Марсе, специалистам NSSDC, к сожалению, неизвестно. ■

Роман Хархалис

# Гиды-переводчики для Internet



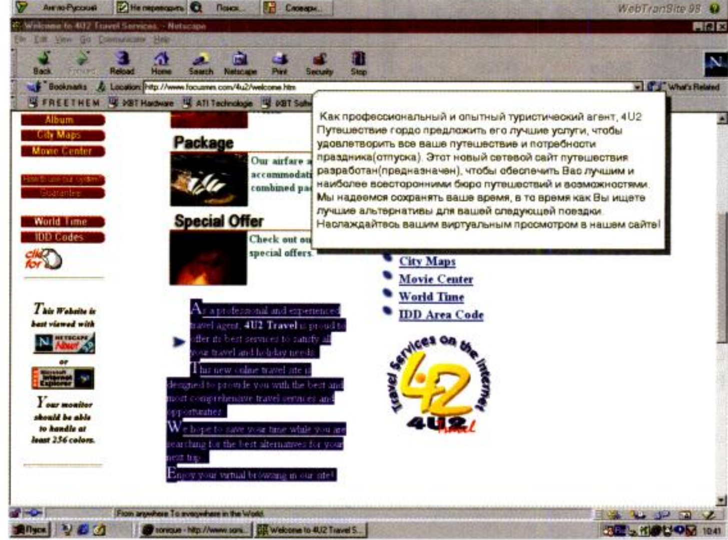
Что должен уметь пользователь, желающий успешно «путешествовать» по просторам Internet? Естественно, без знания компьютера и навыков работы с броузером здесь не обойтись. Однако освоить все это не так уж трудно. Сложнее с иностранными языками, знания которых абсолютно необходимы при посещении зарубежных Web-сайтов. Но что делать, если вы не профессионал-лингвист? Вам помогут утилиты для автоматического перевода в Internet, с которыми мы сегодня познакомимся.

## УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ПЕРЕВОДЧИК

Название **WebTranSite 98**
Разработчик **«ПроМТ»**
Цена **$32**
«ДПК»–рейтинг

Эта программа, первая версия которой появилась еще в 1997 г., стала прототипом целого класса инструментов для автоматического перевода Web-страниц. Идея оказалась настолько удачной, что компания «ПроМТ» уже через год представила новую версию этой утилиты – WebTranSite 98. Именно с нее мы и начнем знакомство с Internet-переводчиками.

Заметим, что WebTranSite 98 подходит не только для перевода Web-страниц. Она достаточно универсальна и позволяет обрабатывать фрагменты текста из любых приложений, в том числе из текстовых редакторов, электронных таблиц, органайзеров, броузеров. Программа переводит тексты с английского, немецкого или французского языка на русский и обратно.




**Панель в верхней части экрана и всплывающее окно с переведенным текстом – вот и весь интерфейс WebTranSite 98**

Запустив WebTranSite 98, вы увидите на экране панель, напоминающую привычную *Панель задач* Windows 95/98. По умолчанию она располагается вдоль верхнего края экрана, однако при желании ее можно переместить к боковой или нижней кромке. Управление программой очень простое: оно осуществляется с по-

## Как улучшить качество перевода?

### ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Наверняка многие читатели уже имеют опыт «общения» с системами машинного перевода. Кое-кто сумел уловить правильный подход к работе с этими программами и эффективно использует их. Другие, наоборот, после первого же сеанса работы испытали разочарование, оценив качество полученного текста. Но не стоит отчаиваться. Существуют способы улучшения результатов машинного перевода, доступные каждому пользователю. О некоторых из них мы сейчас и расскажем.

### Исход работы в значительной мере решается еще до ее начала

Прежде чем приступить к переводу, обязательно определите две вещи: во-первых, *для каких целей предполагается использовать его результаты,* а во-вторых – *что представляет собой исходный текст.*

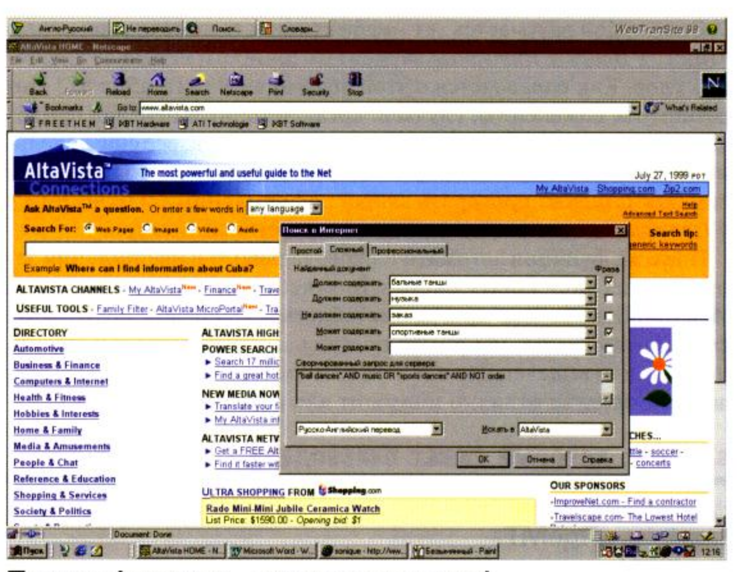
Назначение перевода играет первостепенную роль при оценке его качества. В самом деле, один и тот же результат можно считать отличным, если нужно просто узнать, о чем идет речь в оригинальной статье, и совершенно непригодным, если нужно получить текст для публикации в книге или журнале. Но иногда даже самый «грубый» перевод оказывается приемлемым, если в нем имеется достаточно информации, по которой специалист в соответствующей предметной области может легко восстановить содержание текста.

С другой стороны, определив, к какому стилю речи принадлежит исходный текст, нетрудно оценить его пригодность для машинного перевода, а значит, и предугадать результат. Чем больше в тексте иносказательных оборотов, метафор, чем свободнее стиль, тем хуже справится компьютер с его переводом.

Лучше других обрабатываются научные, технические и образовательные тексты, которым присуще строгое изложение материала. Если своевременно пополнять специ-




Тексты на странице, посвященной авиамоделизму, изобилуют специальными терминами, поэтому при ее переводе лучше подключить тематические словари




Поиск в Internet – просто и понятно!

мощью пяти кнопок на панели. Тем не менее пользовательский интерфейс не только удобен, но и обеспечивает широкие возможности настройки функций перевода. Чтобы перевести фрагмент текста с помощью WebTranSite 98, достаточно выделить его и перетащить на панель программы. На экране появится окно с результатом, которое можно переместить в любое место экрана, а в случае ненадобности – закрыть.

Как известно, наилучшего качества перевода добиваются, определив тематику текста и подключив соответствующие словари. В этом отношении возможности WebTranSite 98 достаточно широки. Функции работы со словарями в данной программе точно такие же, как и в PROMT 98: здесь допускается подключение тематических словарей, создание и редактирование собственных, а также изменение их приоритета. WebTranSite 98 использует словари стандартного для продуктов «ПроМТ» формата, применяемого в Stylus/PROMT 98 и Magic Gooddy. Поэтому вы имеете возможность дополнить свой Internet-переводчик любым из более чем полусотни фирменных тематических словарей.

Если какое-либо слово, встречающееся в оригинальном тексте, нужно оставить без перевода (например, названия программ – Windows, Word, Access), используют функцию так называемого резервирования слов. Для этого достаточно выделить слово и нажать кнопку *Не переводить*, расположенную на панели программы. Если же в дальнейшем вам придется работать с текстами другой тематики, в которых зарезервированное слово потребуется переводить, вы всегда сможете очистить этот «черный список» и создать его заново, но уже для нового текста.

Еще одна важная составная часть WebTranSite 98 – это утилита *Поиск в Интернет*. С ее помощью можно сформировать запрос любой сложности – от простейшего до профессионального – и направить его в одну из популярных поисковых систем. Работать с этой функцией также очень легко. В простейшем случае достаточно ввести ключевые слова на русском языке, используя при необходимости целые словосочетания и даже связные фразы. WebTranSite 98 переведет их на английский язык, а затем окончательно оформит запрос с помощью логических операторов выбранной вами поисковой системы. Подготовленный к отправке запрос отобразится тут же, в окне *Поиск в Интернет*, что позволит вам проверить его. При сложном поиске можно ввести понятия, присутствующие на искомых Web-страницах обязательно или по возможности, а также слова или фразы, которых там быть не должно. Профессиональный поиск позволяет вам самостоятельно оформить запрос, применяя логические операторы, но, в отличие от непосредственной работы с сервером, вы сможете вводить ключевые слова на русском языке.

альные словари новыми терминами, то можно получать полностью связный перевод текстов, требующий минимальной стилистической доработки.

Разговорный и публицистический стиль, где много специфических оборотов, но большинство слов используется в прямом смысле, пригодны для ознакомительного перевода, однако для получения грамотного выходного текста потребуется ручная правка. А вот поэзия и художественная литература, к сожалению, совершенно непригодны для машинного перевода. Смысл текста, построенного на иносказательных выражениях, при машинном переводе искажается и недоступен даже для ознакомления.

### Бойтесь опечаток

Очень часто причиной неправильного перевода являются опечатки в оригинале. В особенности это касается отсканированных и распознанных текстов. Слова с орфографическими ошибками в большинстве случаев помечаются системой как незнакомые, поскольку в исковерканном виде они в словарях отсутствуют. Сложнее, если опечатка превращает одно слово в другое, которое также существует в иностранном языке, – программа переведет его, но смысл текста будет искажен. Но самыми серьезными «подводными камнями» являются ошибки в пунктуации. Одна неправильно поставленная запятая способна серьезно исказить перевод предложения. Поэтому перед переводом как можно тщательнее проверьте исходный текст.

### Хороший словарь – половина успеха

Обязательно найдите и подключите специальные словари по тематике переводимого текста. Если в точности такой тематики нет, определите наиболее подходящую комбинацию имеющихся у вас словарей и, кроме того, **обязательно** создавайте свои. Идеально, конечно, иметь для каждого текста свой словарик, но оптимальным, с точки зрения продуктивности работы, является разбиение наиболее распространенных тем на подпункты. Например, в

Само собой разумеется, что эффективность поиска с помощью утилиты *Поиск в Интернет* зависит от точности перевода ключевых слов. Как справляется с этой функцией WebTranSite 98? По-разному. К сожалению, случаев, когда неточный перевод приводил к неудовлетворительным результатам поиска, все еще довольно много. Чтобы исключить такого рода ошибки, мы советуем вам внимательно проверять запрос, оформленный в окне *Поиск в Интернет*, используя для этого электронный словарь.

И все же функция автоматического перевода и оформления запросов для поисковых систем Internet не самая важная часть WebTranSite 98. Эта программа облегчает перевод небольших фрагментов текста, например подпись к заинтересовавшему вас рисунку или выделенную в тексте ссылку. Поэтому, на наш взгляд, данный продукт отлично подходит для работы в Сети.

## БРОУЗЕР, КОТОРЫЙ УМЕЕТ ПЕРЕВОДИТЬ

Название **WebView**
Разработчик **«ПроМТ»**
Цена **Нет***
«ДПК»-рейтинг ●●●●◐



**Yahoo!.. по-русски? Да, при помощи WebView это возможно!**

Эта программа – полноценный броузер для загрузки и просмотра Web-страниц. Так что, используя его при работе с Internet-документами на иностранном языке, вы можете даже отказаться от привычных Internet Explorer и Netscape Navigator. WebView – это своеобразный «гибрид» броузера Internet Explorer 4.0 и системы машинного перевода PROMT 98. Полученная в результате такого «скрещивания» программа позволяет переводить Web-страницы, полностью сохраняя их внешний вид.

Работа с WebView практически ничем не отличается от применения обычного броузера: вы набираете адрес нужного Web-узла или же выбираете его из списка *Избранное* точно так же, как в Internet Explorer, задаете направление перевода и ждете результатов. Программа загружает страницу из Internet в верхнюю половину экрана, затем копирует ее в нижнюю, где через некоторое время заменяет ее обработанным документом, оформленным точно так же, как и оригинальный, но содержащим все тексты на русском языке.

Обработанная страница не только полностью соответствует переводимой по внешнему виду, но и обладает всеми ее свойствами. Например, если при чтении вы заметите интересную ссылку, вам не придется искать ее в исходном документе: когда вы щелкнете на ней мышью прямо в тексте перевода, WebView загрузит новую страницу, которую затем переведет так же, как и предыдущую.

WebView может работать с тремя иностранными языками: английским, французским и немецким, причем переводить как с любого из них на русский, так и в обратном направлении. Функции перевода в этой программе шире, чем в WebTranSite 98, и их набор практически такой же, как в PROMT 98. Так, в дополнение к рассмотренным выше операциям со словарями WebView позволяет вводить в них новые слова и фразы. Чтобы облегчить вашу задачу, программа составляет список незнакомых ей выражений, встретившихся в тексте, подсчитывает количество появлений каждого из них и выводит результаты в специальном диалоговом окне. Выбрав любое из этих слов, вы можете либо запретить его перевод, либо добавить в пользовательский словарь.

Пополнение словарей выполняется весьма просто. Вообще-то ввод нового слова с точки зрения системы машинного перевода – сложнейшая процедура, в ходе которой необходимо определить большое количество грамматических характеристик. Без них программа, в частности, не сможет правильно склонять слово и находить его в тексте в косвенных падежах. Однако с помощью оригинального алгоритма, разработанного компанией «ПроМТ», добавить новое выражение в словарь сумеет даже ребенок. Для начала программа попросит ввести слово в начальной форме и определить часть речи, к которой оно принадле-

*Продукт поставляется в комплекте с PROMT 98 и PROMT Internet.

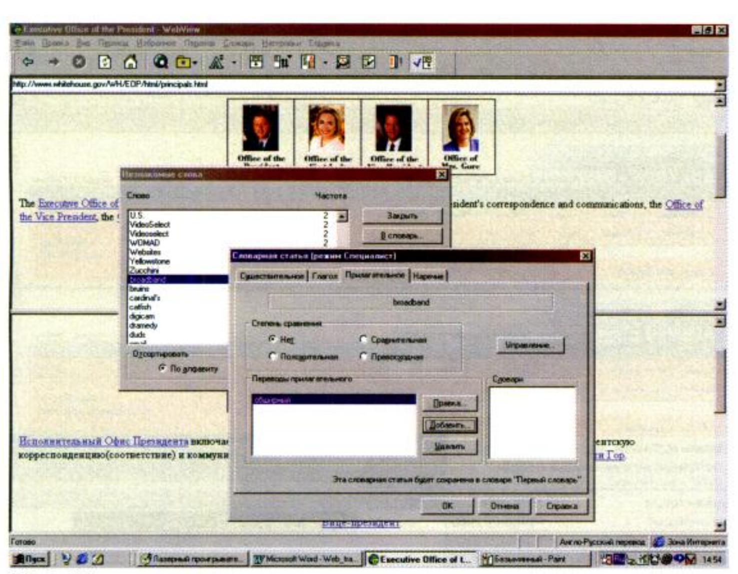
рамках компьютерной тематики можно создать словари «Офисные программы», «Графика», «Сети», «Internet и WWW» и т. д.

### Строим «пирамиду»

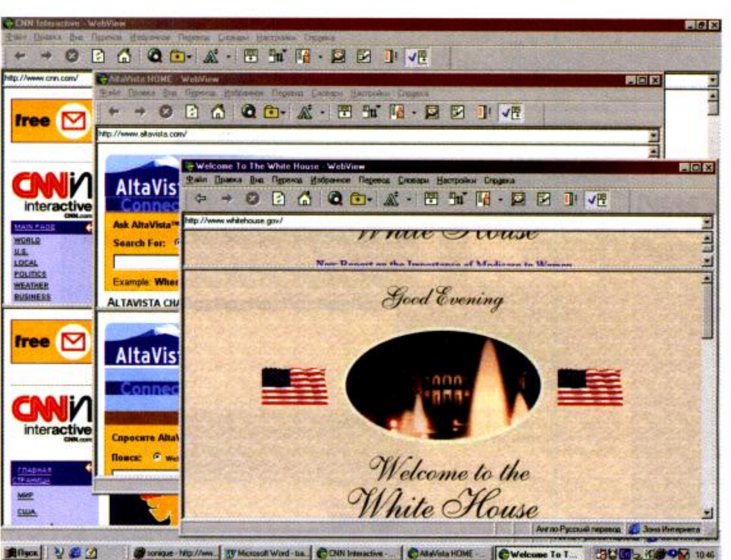
Если к системе подключено несколько словарей, то успех перевода во многом зависит от того, в каком порядке программа ищет в них текущее слово. Поэтому организуйте иерархию словарей в порядке от частного к общему. Самый высокий приоритет должен иметь словарь, созданный для текущего текста, затем – тематические (в порядке расширения предметной области), а самый низкий уровень остается за словарем общеупотребительных понятий. Так, при переводе текста о программе Adobe Photoshop лучше всего на самом высоком уровне поставить словарь «Photoshop» (созданный вами специально для этого текста), затем – «Компьютерная графика», «Информатика» и в самом конце списка — общий словарь. Поскольку объем узкоспециализированных пользовательских словарей, как правило, невелик, а общего, наоборот, огромен, то полученная в результате «конструкция» в чем-то походит на пирамиду.

### Не надо спешить!

Никогда не переводите сразу весь текст. В нем всегда найдется как минимум одно-два слова, отсутствующих в словарях, и превеликое множество таких, которые система переводит неправильно. Покончив с подключением словарей и определением других опций перевода, для начала переведите небольшой фрагмент в начале текста, например первый абзац. Найдите в этом фрагменте слова, переведенные неправильно, и внесите их в словарь самого высокого уровня. Переведите фрагмент заново. Если результат вас удовлетворит, переходите к следующему абзацу. Практика показывает, что для точной настройки системы необходимо перевести таким образом четверть, а иногда даже треть материала и только после этого запускать автоматическую обработку всего текста.



WebView «учит» незнакомые слова



Как и все современные броузеры, WebView позволяет открывать и переводить сразу несколько Web-страниц

жит. Дальше система выберет несколько похожих слов и начнет склонять введенное вами согласно одному из этих образцов. Вам останется только проверять, существует ли предложенная форма в русском языке, и нажимать кнопку OK, если это так. В противном же случае придется выбрать другой образец склонения или подправить выданное программой слово вручную. Следует отметить, что этот алгоритм отличается высокой точностью и надежностью: очень часто программа ограничивается одним-двумя вопросами и впоследствии правильно «узнает» слово в тексте в любом падеже.

Что еще может WebView? Программа позволяет работать со списками непереводимых слов: не только загружать их из файлов **.wwt*, созданных в Stylus или PROMT 98, но и формировать новые. В комплект поставки входит и уже упомянутая нами утилита *Поиск в Интернет*. Возможности программы как броузера несколько скромнее, чем у Internet Explorer 4.0, но вполне достаточны для полноценного «Web-серфинга». WebView позволяет перемещаться по списку посещенных страниц вперед и назад, обновлять содержимое текущей страницы, быстро переходить к любимым серверам, используя ссылки из папки *Избранное*, сохранять и распечатывать как Web-страницы, так и находящиеся на них рисунки. Документ, к которому ведет выбранная вами ссылка, можно открыть в отдельном окне. Правда, последняя функция работает пока недостаточно надежно. Также программа иногда зависает при несовпадении направления перевода и языка оригинальной страницы. Но эти мелкие недостатки не испортили хорошего впечатления от WebView.

## ВСЕ В ОДНОМ НАБОРЕ

Название **PROMT Internet**
Разработчик **«ПроМТ»**
Цена **$42**
«ДПК»-рейтинг ●●●●●

В этот пакет входят сразу несколько полезных программ для перевода Web-страниц. В первую очередь – это уже рассмотренные нами WebTranSite 98 и WebView. Возможностей даже этих двух приложений вполне достаточно для полноценной работы в Internet. Однако компания «ПроМТ» включила в свой новый продукт еще два полезных дополнения: модуль перевода для броузера Microsoft Internet Explorer, а также специальный тематический словарь, содержащий терминологию Internet.

Переводящая «приставка» для Internet Explorer работает с броузером версии 4.0 и выше, выполняя на нем автоматический перевод Web-страниц с сохранением их форматирования. В отличие от WebView, с помощью этого инструмента вы сможете переводить как

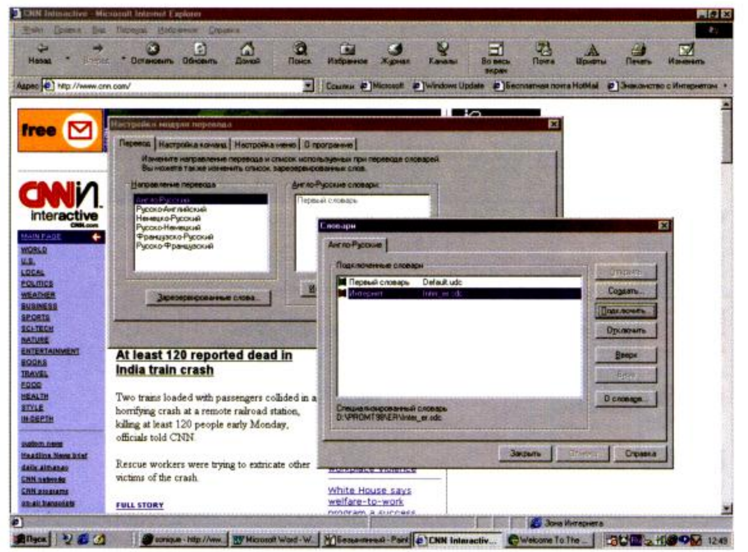
### Различайте общее и частное

Прежде чем внести новое слово в пользовательский словарь, определите, будет ли оно переводиться в тексте данным образом только один-два раза или постоянно. Искусство правильной работы с системой машинного перевода состоит в том, чтобы различать общее и частное. В идеальном случае от вас потребуется знание иностранного языка и предметной области текста. В словарь вносите только систематически встречающиеся варианты перевода, единичные же исправляйте вручную. В противном случае слово по всему тексту будет переведено неправильно.

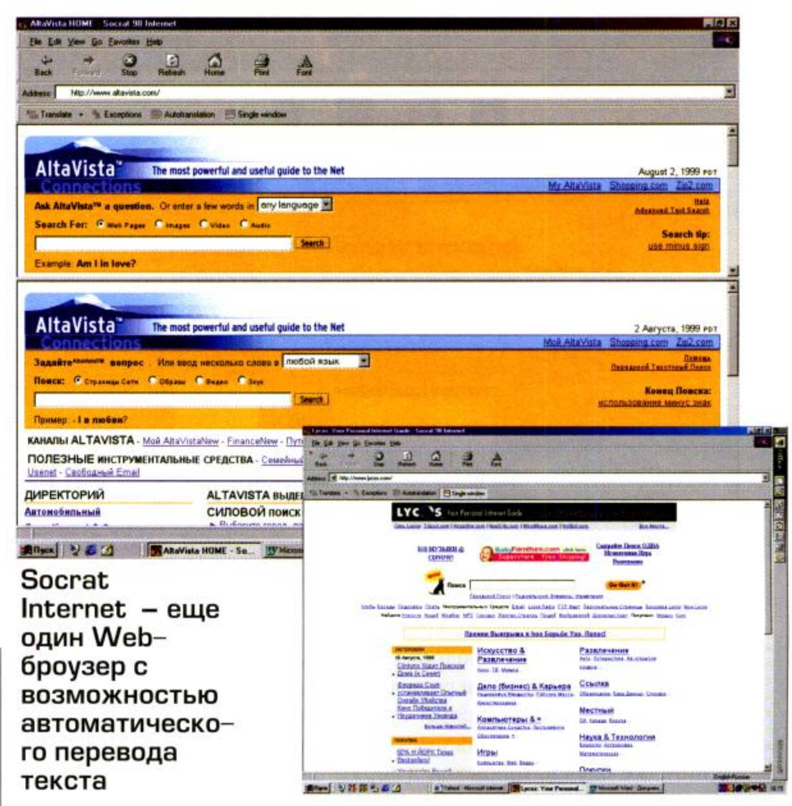
Соблюдение приведенных выше простых правил обычно позволяет существенно повысить качество переведенных компьютером текстов. Нельзя гарантировать, что они всегда окажутся абсолютно правильными и стилистически грамотными. Однако, вероятнее всего, свою первую задачу – понять смысл текста – вы решите.



Internet Explorer с переводящим модулем: путешествуем по Web-серверу Белого Дома с виртуальным гидом-переводчиком



Переводящий модуль для Internet Explorer обладает мощными средствами настройки



Socrat Internet – еще один Web-броузер с возможностью автоматического перевода текста

всю страницу, так и любой выбранный вами фрагмент текста. Однако в данном случае отсутствует возможность разбивать окно броузера для одновременного просмотра оригинальной и переведенной страницы.

Все основные операции перевода в Internet Explorer, снабженном вспомогательным модулем из программы PROMT Internet, выполняются с помощью контекстного меню. Щелкнув правой кнопкой мыши, вы получите доступ к обычному списку команд броузера, дополненному специальными командами переводящего модуля. Вы можете перевести выделенный фрагмент текста или всю текущую страницу непосредственно в Internet Explorer. В первом случае перевод «монтируется» в страницу вместо оригинала или же дописывается рядом с ним. При обработке всей страницы переведенный документ либо заменяет ее, либо открывается в отдельном окне. Кроме того, вы можете передать фрагмент или страницу для перевода в WebTranSite 98 или WebView.

Несмотря на предельную простоту пользовательского интерфейса, переводящий модуль для Internet Explorer обладает довольно мощными средствами настройки функций перевода. Воспользовавшись соответствующей командой контекстного меню, нетрудно задать перечень и порядок словарей, а также создать или загрузить из файла список непереводимых слов. Пополнять словари здесь, к сожалению, нельзя, однако, учитывая, что данная функция реализована в WebView, также входящем в комплект поставки PROMT Internet, это нельзя считать существенным недостатком.

Internet Explorer, оснащенный переводящим модулем, полностью сохраняет свои функциональные возможности и, что самое главное, работает не менее стабильно. Так что, если вы привыкли к этому броузеру, вам непременно понравится и новое дополнение от «ПроМТ».

## «СОКРАТ», НЕ СПРАШИВАЙ...

Название **Socrat Internet**
Разработчик **«Арсеналъ»**
Цена **$30** (ориентировочно)
«ДПК»-рейтинг ●●●○○

Socrat Internet – аналог «переводящего броузера» WebView. С ее помощью можно выполнять «синхронный» перевод Web-страниц с сохранением их форматирования. Однако, если WebView по возможностям настройки опций перевода ничем не уступает профессиональной системе PROMT 98, то в Socrat Internet никаких средств управления этими функциями нет вообще. Программа работает самостоятельно, не спрашивая вас ни о чем. Хорошо это или все-таки плохо? Давайте разберемся.

Окно Socrat Internet разделено на две части: в верхнюю загружается оригинальная Web-страница, а в нижней – располагается обработанная. Программа переводит с английского, французского и немецкого языка на русский и обратно. Пользователь может выбрать направление перевода, включить/отключить автоматическую обработку страницы сразу после загрузки, а также задать список непереводимых слов и словосочетаний. На этом перечень доступных для изменения опций, к сожалению, и заканчивается.

Броузер от компании «Арсеналъ» не позволяет подключать тематические словари, что сильно ухудшает качество перевода специальных текстов (их, кстати, в Internet очень много). Простота использования, которой так добивались разработчики, отнюдь не пошла на пользу программе, потерявшей гибкость и управляемость, такие важные для систем машинного перевода. В итоге Socrat Internet существенно уступает продуктам «ПроМТ» по многим параметрам, в том числе и по самому важному – качеству выходного текста.

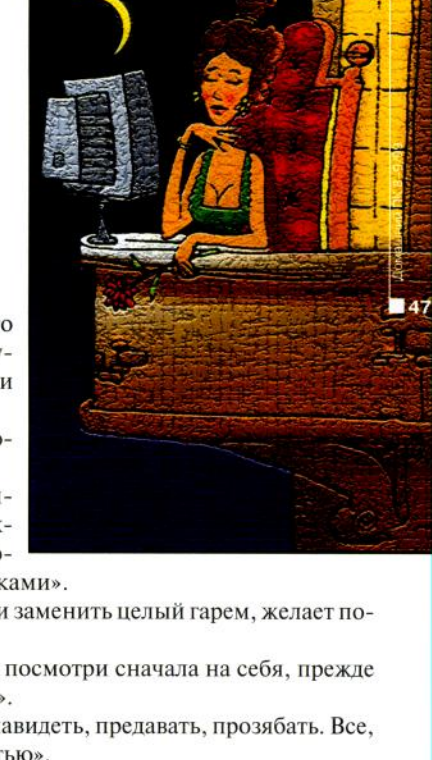
## МЫ ВЫБИРАЕМ

Что же посоветовать пытливому читателю, решившемуся на штурм языкового барьера в Internet? Вне всяких сомнений, его оружием должны стать продукты компании «ПроМТ», наиболее универсальным из которых является PROMT Internet. Купив этот пакет, вы получите сразу несколько программ для перевода Web-страниц, и не только их. Можно с уверенностью сказать, что возможностей данного набора приложений вполне достаточно для полноценной работы с документами на английском, французском и немецком языке.

Если вы предполагаете использовать универсальную переводящую программу WebTranSite 98 или броузер WebView больше, чем другие части пакета PROMT Internet, и при этом желаете сэкономить немного денег, то можете приобрести эти продукты по отдельности. В таком случае WebTranSite 98 придется по вкусу тем, кто часто переводит небольшие фрагменты текста не только из Internet, но и из офисных, почтовых и других программ, а также из системы интерактивной справки. Что касается WebView, то это – инструмент искушенного «интернетчика», много времени проводящего на иноязычных серверах и не желающего пропустить ни одной крупицы информации. Однако эти программы по отдельности уже сняты с производства. Да и экономия по сравнению с покупкой PROMT Internet не так уж велика... ■

Татьяна Клименко

# Шерше ля... муж



Вроде все в порядке: хорошая работа, квартира, подруги, бывший муж не надоедает. Но каждый вечер, расположившись на мягком диване, хочется выть от тоски и одиночества. Вчера, когда друзья, поздравив меня с тридцатилетием, разошлись, я поняла, что если я не займусь сейчас личной жизнью, то никакая самая уютная квартира и роскошная машина не спасут меня.

Мои мысли прервал телефонный звонок. С того конца провода радостная Татьяна сообщила, что будет через час.

Татьяна, моя лучшая подруга, прибежала ко мне с новой идеей.

– Слушай, я в Интернете нашла массу интересных предложений о замужестве. Ты должна обязательно попробовать!

– Да ты что!!! Подумай, ну какой нормальный человек пойдет в брачное агентство да еще с таким названием – «Интернет»?

Танька, как всегда, захохотала.

– Село неасфальтированное! Объясняю популярно. Компьютер видела?

– Ну? – безо всякого энтузиазма ответила я.

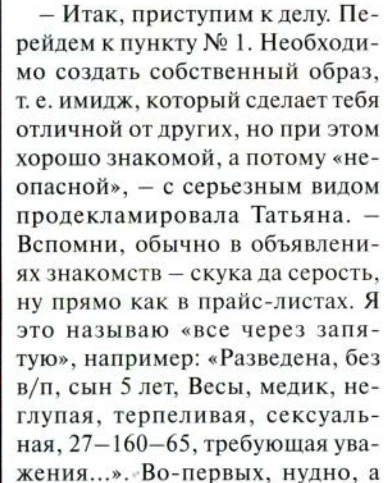
– Так вот, очень много компьютеров на всей планете связаны между собой, т. е. люди в разных концах Земли могут передавать информацию друг другу. Она может быть в виде слов, появляющихся у тебя на мониторе, фото, картинок, видео, звука и так далее.

– Да нет! – запротестовала я. – Ни в какое брачное агентство я не пойду!

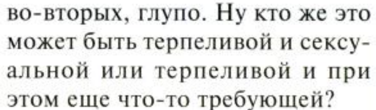
– Смотри, – не унималась Татьяна, – это элементарно: если из общего числа украинских мужчин в возрасте 30–45 лет вычесть женатых, потом с вредными привычками и тех, кто не подходит для семейной жизни по состоянию здоровья и прочим параметрам, то заветная мечта встретить мужика с высшим образованием, желающего вступить в брак и иметь детей, превращается в иллюзию. Не говоря уже о том, что твой круг знакомых – я с мужем да сотрудники на фирме. Другое дело Интернет – там миллионы претендентов по всему миру.

Зная Таньку с детства, сопротивляться я не стала: это бесполезно.





– Итак, приступим к делу. Перейдем к пункту № 1. Необходимо создать собственный образ, т. е. имидж, который сделает тебя отличной от других, но при этом хорошо знакомой, а потому «неопасной», – с серьезным видом продекламировала Татьяна. – Вспомни, обычно в объявлениях знакомств – скука да серость, ну прямо как в прайс-листах. Я это называю «все через запятую», например: «Разведена, без в/п, сын 5 лет, Весы, медик, неглупая, терпеливая, сексуальная, 27–160–65, требующая уважения...». Во-первых, нудно, а



во-вторых, глупо. Ну кто же это может быть терпеливой и сексуальной или терпеливой и при этом еще что-то требующей?

По-моему, лучше написать что-нибудь такое:

«Решила обзавестись домашним пушистым котом 1963 г. рождения, чтоб был он слегка породистым и с полезными привычками».

«Девушка, которая в состоянии заменить целый гарем, желает познакомиться со своим шахом».

«Руководствуюсь принципом: посмотри сначала на себя, прежде чем требовать чего-то от других».

«Не умею скулить, копить, ненавидеть, предавать, прозябать. Все, на что решаюсь, делаю со страстью».

«Окружу любовью и заботой».

«Подарю нежность и ласку».

«Полюблю Вас всем своим весьма пылким сердцем».

«Я пойду за тобой на край света».

«За это время не встретила ни одного мужчины, который подарил хотя бы цветы. Все претенденты норовили поесть на халяву».

«Познакомлюсь с мужчиной без моральных уродств».

Хотя достаточно единственной фразы, просто «Хочу замуж».

Пункт № 2 – твоя фотография. А ну-ка, покажи, что у тебя есть интересненькое.

Татьяна открыла мой альбом – фотографий много, а выбрать, как всегда, было не из чего. То я не та, то антураж не тот.

– Ну посмотри, я ведь здесь хорошо получилась?!

– Нет, – запротестовала Татьяна. – В такой компании да еще рядом с мужчиной... Ты же не будешь дописывать на фото, что это муж твоей подруги. Хотя здесь ты действительно здорово выглядишь!

– Ну вот, видишь, – опять заупрямилась я, – фото нет, так что можешь остыть со своей затеей.

– Ну уж нет, – не унималась подруга. Схватив мой альбом, она исчезла за дверью.

На следующий день на пороге моей квартиры возникла довольная Татьяна с папкой в руках.

– Вы не ждали, а мы приперлись. Вот, полюбуйся, – сказала она, протягивая мне лист бумаги. – Чудо современной техники!

На нем была «собрана» я. «Собрана» потому, что лицо и фигура были моими, а все остальное... Я когда-то читала, что с помощью современных компьютерных программ можно одеть человека в другую одежду, поменять прическу, макияж, ноги, руки, любую часть тела. Но чтобы это было сделано со мной!..

– Хм... А я еще могу быть ничего...

– Я бы сказала, очень даже чего! – засмеялась Татьяна. – Теперь приступим к пункту № 3 – поиск брачного агентства в Интернете. Надо сказать, здесь этого добра навалом – более 150. В большинстве из них плату за размещение анкеты не берут, а вот если захочется узнать координаты понравившегося «принца» или «принцессы», то это обой-




дется от 2 до 10 долларов за адрес (в зависимости от агентства). Ну, а если у вас склонность к донжуанству, то лучше брать оптом – дешевле будет: например, 15 долларов за 5 адресов. Для любителей «истинно русских» мужчин и женщин по адресу www.love.sp.ru можно найти свою половину совершенно бесплатно, что особенно приятно.

Кстати, брачных объявлений девушек из стран бывшего Союза в Сети явное большинство. А если учесть численность населения и возможность доступа к Интернет, то Украина занимает лидирующее положение в мире, оторвавшись даже от России.

А вот рейтинг самого крупного американского международного брачного агентства American singles, в скобках указано число девушек из каждой страны, чьи объявления представлены в брачных агентствах Сети.

| | |
|---|---|
| 1 | Россия (8458) |
| 2 | Украина (6998) |
| 3 | США (6923) |
| 4 | Канада (2027) |
| 5 | Китай (874) |
| 6 | Русские, проживающие в США (370) |
| 7 | Бразилия (337) |
| 8 | Великобритания (327) |
| 9 | Беларусь (152) |
| 10 | Япония (113) |
| 11 | Германия (122) |
| 12 | Италия (80) |
| 13 | Франция (52) |

Это количество одиноких женщин меня, с одной стороны, огорчило, но с другой, – обрадовало. Огорчило, потому, что, казалось, шансы невелики быть замеченной. А обрадовало, поскольку в такой «толпе» легче потеряться (я не хотела, чтобы друзья знали о моих поисках через брачное агентство).

«Девушками» оказались лица женского пола в возрасте от 17 до 55 лет. Представительницам далекого зарубежья, как правило, было за тридцать. Основные профессии – актрисы, бывшие модели, домохозяйки.

Наши землячки гораздо моложе – от 17 до 27 лет, хотя встречаются и те, кому за сорок. Основные профессии – переводчики, преподаватели, медработники.

Рейтинг мужского народонаселения выглядел иначе:

| | |
|---|---|
| 1 | США (125212) |
| 2 | Канада (8383) |
| 3 | Великобритания (1879) |
| 4 | Германия (832) |
| 5 | Италия (653) |
| 6 | Россия (489) |
| 7 | Япония (467) |
| 8 | Китай (399) |
| 9 | Бразилия (352) |
| 10 | Франция (320) |
| 11 | Украина (247) |
| 12 | Эмираты (132) |
| 13 | Русские, проживающие в США (83) |
| 14 | Беларусь (2) |








Татьяна разместила мою анкету в нескольких самых популярных брачных агентствах. Первое письмо пришло уже через четыре дня. А потом они посыпались одно за другим. Я начала входить в азарт. А вдруг и вправду повезет и что-нибудь получится!

Признаться, Татьяна приятно замучила меня звонками, зачитывая вновь поступающие предложения. Не было дня, чтобы по электронной почте Татьяне (т. е. мне) не приходили весточки от одиноких мужчин.

Все они были разные...

«Почти ручной Лев согласен на все, если...».

«Милый зайчик ищет подружку...».

«Обыкновенный мужчина, знающий меру во всем».

«Одинокий одичавший романтик-идеалист, не спонсор и не альфонс...».

«Близнец с массой недостатков и достоинств, в числе которых: рост 160, возраст – 45, лысина, отвращение к курению и спиртному, два развода, умение шить и кроить».

«Молодой человек... с массой недостатков снимет угол в Вашем сердце».

«Добрый Дед Мороз ищет свою заблудившуюся Снегурочку».

«Не монстры, не маньяки, не людоеды, не Рокфеллеры, не колемся, не злоупотребляем. Верим, любим, понимаем». (Почему-то сразу двое мужчин?)

«Два курсанта, Рыбы, плывущие по жизни уже 20 лет».

«...чтобы создать здоровых, умных, красивых вундеркиндов... О себе: сила, ум, деньги».

Письма приходили из разных уголков планеты: Лос-Анджелеса, Владивостока, Хельсинки, Петербурга, Мельбурна и даже из Киева. Поначалу я старалась отвечать всем, но очень скоро поняла, что общаться одновременно с двадцатью людьми просто физически невозможно. А каждый день знакомил меня с новым и новым мужчиной. За три месяца одни претенденты перестали писать мне, другим перестала писать я.

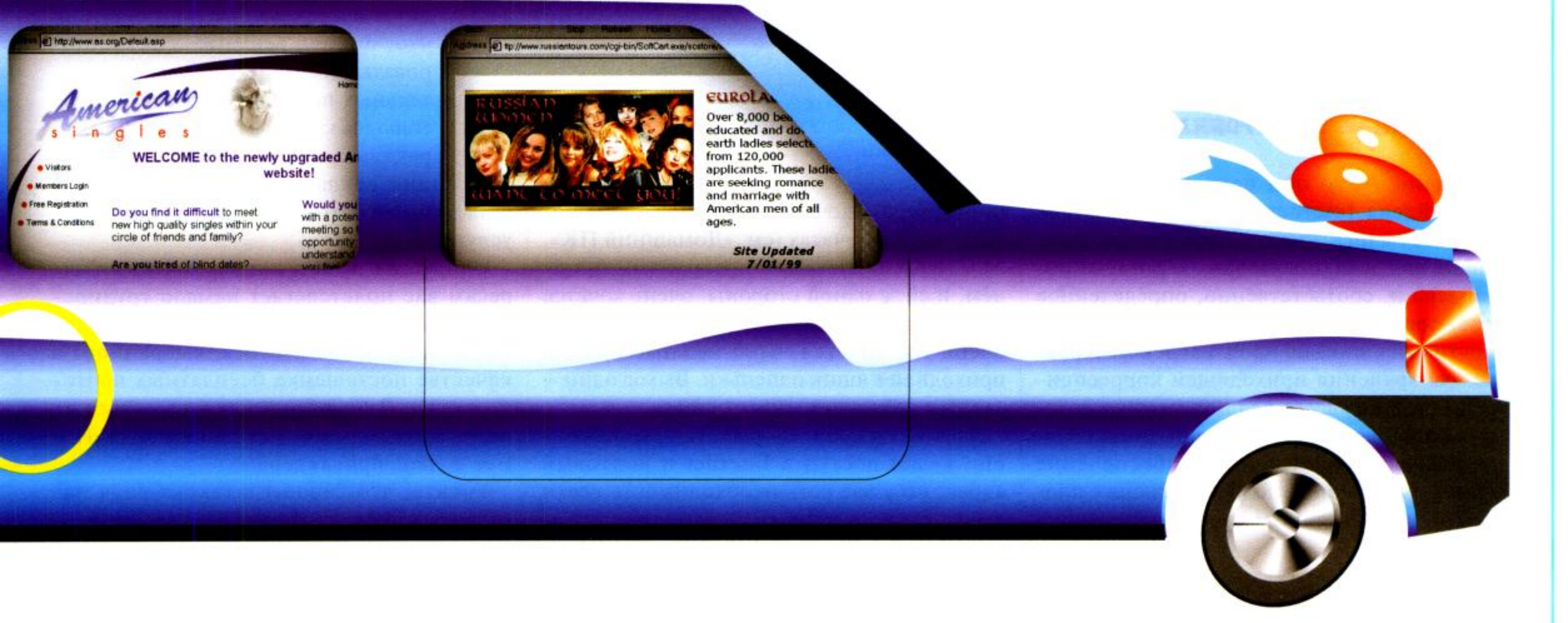
А вот с Алексом мы не только не потеряли интерес друг к другу, но и наоборот. Наши ничего не значащие письма постепенно из редких обрывочных записок вылились в нежные, трогательные послания и согревающие душу слова любви. Письма приходили все чаще, становясь теплее и ласковее. И дружеское «я тя люлю» трансформировалось в глубокое, нежное «Я очень люблю тебя». Жизнь превратилась в головокружительное ожидание – от письма до письма, от звонка до звонка. С каждым днем мы становились все ближе и роднее друг другу. И только одна вещь омрачала наши отношения – расстояние. Нас разделяли километры, но объединяли мысли. Я все чаще и чаще задавала себе вопрос: «Как же я до этого жила без любви к Алексу?».

«Как можно любить того, кого нет рядом?» – спросите вы.

«Просто! – отвечу я. – Сердцем!».

...Весенний солнечный день. Самолет почему-то запаздывает. Я волнуюсь, как на вступительном экзамене: боюсь, что не узнаю Алекса или он не узнает меня. В аэропорту суета: кто-то спешит, кто-то лениво потягивается на скамейке, ожидая своего рейса, где-то звучит песня:

«Никуда, никуда нельзя укрыться нам.
Но откладывать жизнь никак нельзя.
Никуда, никуда, но знай, что где-то там
Кто-то ищет тебя среди дождя.»... ■



Александр Птица

# Кто там? Это я – почтальон Сеткин

## Бесплатные почтовые услуги в Internet. Краткое руководство пользователя



***Пишите нам, подружки, по новым адресам.***

Из песни

В конце прошлого года по киноэкранам всего мира с большим успехом прокатилась романтическая комедия «You've Got Mail» с суперзвездами Томом Хэнксом и Мэг Райан в главных ролях. Название понятно и на английском, а если по-нашему – «Вам письмо». Появление этой кинокартины, по сути дела, утвердило статус электронной почты (e-mail) как совершенно обыденного способа общения между людьми. Рассуждать, насколько полезна, удобна и «молниеносна» такая услуга, смысла просто нет, об этом и так уже исписаны тонны бумажных и мегабайты электронных страниц. Мне хотелось бы поделиться некоторым опытом использования бесплатных почтовых сервисов, доступных каждому, независимо от того, имеет он личный аккаунт у ISP-провайдера или утоляет свой информационный и коммуникационный голод в Internet-кафе и клубах.

### КОМУ И ЗАЧЕМ НУЖНА БЕСПЛАТНАЯ ЭЛЕКТРОННАЯ ПОЧТА

Традиционно при регистрации у провайдера Internet-услуг пользователь получает адрес электронной почты, имеющий вид: имя_пользователя@домен провайдера и, соответственно, определенное дисковое пространство (своеобразный почтовый ящик) на провайдерском сервере для хранения приходящей корреспонденции. Чаще всего для получения послания пользователь должен применять соответствующее программное обеспечение (почтовый клиент), поддерживающее протокол POP3. К самым распространенным программам, умеющим это делать, относятся Outlook Express, Netscape Messenger, Eudora, The Bat.

Основной почтовый адрес у своего провайдера – это, конечно, хорошо, но нередко возникает необходимость в альтернативных адресах. И вполне понятно, что если адрес можно получить бесплатно, то от такой услуги пользователям, в большинстве своем страсть как любящим всяческую «шару» и «халяву», отказаться очень трудно, тем более что наличие нескольких адресов сулит еще и дополнительные «прелести».

В каких же случаях и для каких категорий пользователей бесплатные почтовые сервисы могут оказаться крайне полезными? Представьте себе, к примеру, что глава семьи, обладающий домашним компьютером, имеет доступ в Internet и, естественно, свой личный почтовый ящик у провайдера, а дочка «осьмнадцати лет» познакомилась в чатах (см. «Домашний ПК», № 7, www.itc.kiev.ua) с прекрасным принцем, и ей, с одной стороны, очень хочется с ним переписываться, а с другой стороны, очень НЕ хочется, чтоб нежные письма приходили в ящик папеньки. Выход один – завести себе ящик «на стороне».




Другой пример. Фирма, где вы работаете, имеет доступ в Internet и почтовый адрес, но у вас есть необходимость вести деловую (или личную) переписку, содержимое которой не было бы доступно коллегам в общем mailbox-е. И в таком случае проблема решается с помощью некоторых бесплатных почтовых служб.

И, наконец, может наступить момент, когда вы решите, что пришла пора сменить провайдера. Такой шаг сопряжен с изменением основного почтового адреса и многими неудобствами, связанными с необходимостью проинформировать всех своих корреспондентов о новых координатах. А бесплатный почтовый адрес остается одним и тем же «пожизненно», а точнее до тех пор, пока не перестанет существовать тот сервер, услуги которого вы предпочли. Это, к сожалению, иногда случается.

Вы можете поинтересоваться, а с чего это вдруг какие-то добрые дяди с толстыми кошельками предоставляют услуги «за так»? Ведь в условиях рыночной экономики такого просто не может быть по определению. В большинстве случаев «собака зарыта» в том, что они «отбивают» затраченные средства, показывая вам рекламу. Она может быть баннерной, если вы пользуетесь Web-based e-mail (см. далее), она может быть текстовой и «внедряться» в сообщения, отсылаемые с помощью конкретной почтовой службы, иногда непосредственно в ваш ящик будут сваливаться рекламные послания. Так что, приняв решение зарегистрировать себе пару-тройку дополнительных почтовых адресов, приготовьтесь к тому, что без назойливой рекламы не обойтись. В потреблении рекламы в достаточно больших дозах и состоит плата за пользование услугами.

Однако на пути к новым почтовым адресам вас подстерегает немало трудностей. Самым печальным может быть просто исчезновение ресурса, выбранного в качестве поставщика бесплатных почтовых услуг. В подобных случаях ничего не поделаешь, кроме обращения к другим free e-mail-провайдерам.

Учтите, что сервисов такого рода настолько много, что нетрудно и заблудить-

ся. Представьте себе, что на Web-сайте www.emailaddresses.com зарегистрировано более 1000 сетевых ресурсов, предлагающих бесплатные почтовые услуги. Кстати, информация, содержащаяся на нем, очень помогла мне при подготовке этого путеводителя.

Теперь пришла пора познакомиться с типами почтовых услуг, которыми можно воспользоваться совершенно бесплатно, и серверами, где можно разжиться бесплатным адресом. Поскольку частенько встречаются и комбинированные варианты вроде «POP3 и форвардинг» или «Web-based и форвардинг», то мы начнем с общего анализа всех «про» и «контра» разных видов сервисов, а затем представим конкретных «действующих лиц и исполнителей».

## Думайте сами, решайте сами, иметь или не иметь...

### POP3 MAIL

#### Суть

Приходящие на ваш адрес сообщения сохраняются на сервере поставщика услуги до тех пор, пока вы не запускаете почтовый клиент (Outlook Express, Eudora и т. п.), чтобы сгрузить письма на свой компьютер. Можно настроить программу таким образом, чтобы «снятые» с сервера сообщения либо автоматически стирались, либо оставались на сервере. Это почти ничем не отличается от использования вашего основного адреса, предоставленного провайдером. Почему «почти»? Да потому, что за этот адрес вы денег не платите.

#### Плюсы

- Возможность заранее подготовить документы к отсылке или ознакомиться с ними, не подключаясь к Сети, будучи, так сказать, в офлайновом состоянии.
- Объем сохраняемых сообщений ограничивается лишь вместимостью вашего жесткого диска.
- Использование всех функций мощных почтовых клиентов: проверка правописания, установка фильтров, отсылка и получение «прикрепленных» файлов и т. д.
- Полнофункциональный почтовый сервис «за бесплатно».

#### Минусы

- Достаточно большая вероятность появления в почтовом ящике нежелательных рекламных посланий (спама).
- В целях предотвращения использования почтовых адресов для рассылки спама некоторые бесплатные почтовые серверы такого рода отключают возможность посылать сообщения, т. е. работать можно только, так сказать, «на прием».
- Не особенно квалифицированный пользователь может столкнуться с трудностями при настройке почтового клиента.



MSN Hotmail, www.hotmail.com

### WEB-BASED E-MAIL, ИЛИ ВЕБ-ПОЧТА

#### Суть

Название этого типа почтовых услуг уже дает определенное представление о том, какие средства потребуются для того, чтобы ими воспользоваться. Выстраивается



Net@ddress, www.usa.net, www.netaddress.com

следующая логическая цепочка. Поскольку данная почта «базируется» на World Wide Web, то нетрудно догадаться, что для чтения и отправки сообщений потребуются компьютер, подключенный к Internet, и Web-броузер, установленный на этом самом компьютере.

Web-based e-mail часто называют «почтой, не знающей границ» и не привязанной к какому-либо географическому месту. Если вы обнаружите на острове Пасхи Internet-



Yahoo Mail, mail.yahoo.com

кафе, то даже и там ознакомление с содержимым своего Web-based почтового ящика не составит никаких проблем.

Все происходит крайне просто. Запускаете Internet Explorer или Netscape Navigator, отправляетесь по нужному адресу, вводите свое пользовательское имя (login) и пароль (password) и попадаете на страничку вашего почтового ящика, а там уже делаете то, что в данный момент требуется, – читаете новые письма, отправляете сообщения друзьям или просто чистите ящик от уже ненужного «мусора».

Даже пользуясь бесплатными услугами, есть смысл выбирать те сервисы, которые обладают наиболее широким спектром функциональных возможностей. Такие «примочки», как проверка орфографии, персональные адресные книги, создание списков рассылки и т. п., на мой взгляд, лишними не будут.

#### Плюсы

- Простота в использовании.
- Отсутствие необходимости конфигурировать почтовую программу.
- Наличие некоторых дополнительных сервисных возможностей.

#### Минусы

- Для работы со многими Web-based-сервисами требуются броузеры, поддерживающие Java (естественно, опция использования Java должна быть при этом включена). Netscape Navigator 4.x или MS Internet Explorer 4.x справляются с этим совершенно спокойно.
- Все-таки функциональные возможности Web-based почтовых сервисов не дотягивают до уровня хороших почтовых клиентов.
- Довольно ограниченный объем дискового пространства для хранения сообщений.
- Неизбежность рекламы как непосредственно в процессе работы в форме баннеров, так и в виде добавок к почтовым сообщениям типа «Заведите сегодня же себе бесплатный почтовый адрес на Что-то-тамMail».

### FORWARDING, ИЛИ ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЕ

#### Суть

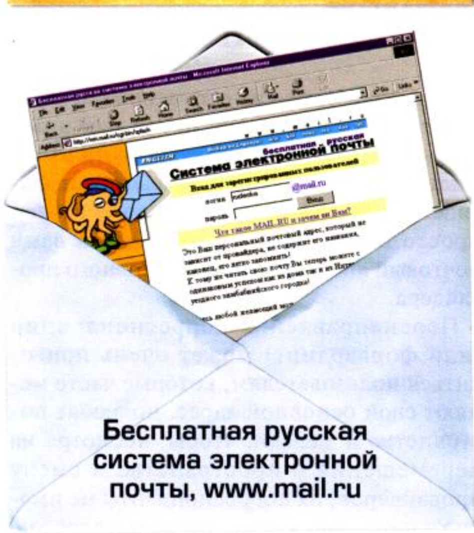
Допустим, у вас уже есть основной адрес электронной почты, но по тем или иным причинам возникла необходимость иметь альтернативный вариант. Письмо, попадающее по такому альтернативному адресу, просто пересылается в указанный вами почтовый ящик на сервере основного провайдера.

Перенаправление корреспонденции (или форвардинг) может очень пригодиться пользователям, которые часто меняют свой основной адрес, но любят постоянство и желают, чтобы, несмотря на перемещения в пространстве и смену провайдеров, их корреспонденты не имели хлопот с запоминанием новых адресов.


AltaVista Email, altavista.iname.com


Express Mail, www.mail.zp.ua


«Почтамт», mail.od.ua


Бесплатная русская система электронной почты, www.mail.ru

По сути дела, создается некий виртуальный адрес, не меняющийся даже при смене основного. Правда, нельзя забывать при очередном изменении прописывать новый «конечный» адрес, дабы почтовые отправления все-таки достигали «пункта назначения».

Нередко именно на службах форвардинга имеются целые наборы «прикольных» доменов. Разве любитель пива Вася Пупкин сможет пройти спокойно мимо возможности заиметь «мыльный» адрес vasya_pupkin@beer.com?

**Плюсы**

- Возможность выбора хорошо запоминающегося, забавного или прикольного почтового домена.
- Независимость от основного провайдера.

**Минусы**

Поскольку при использовании форвардинга появляется еще одно звено цепочки на пути почтового сообщения от отправителя к адресату, снижается общая надежность: доставка почты теперь будет невозможна как при «падении» почтового сервера вашего провайдера, так и в случае нефункционирования сервера, осуществляющего перенаправление почты.

- Назойливая реклама во всех сообщениях.
- Необходимость помнить об изменениях в настройках на сервере, обеспечивающем форвардинг в случае смены основного адреса.

### WEB-BASED-УСЛУГИ ПО ПОЛУЧЕНИЮ POP3-ПОЧТЫ

**Суть**

Мы уже упоминали о том, что для чтения сообщений, пришедших на почтовый сервер, который работает по протоколу POP3, требуются программы, именуемые почтовыми клиентами. Однако уже появились народные умельцы, изваявшие «читалки» POP3-почты, размещенные на WWW. Все происходит проще простого: вбиваете в формочку адрес своего POP3-ящика, пароль и через некоторое время... читаете корреспонденцию, дожидающуюся вас в родном мэйлбоксе.

**Плюсы**

- Простота, доведенная до крайности.

**Минусы**

- Повышенная опасность «утечки» некоторой информации, которой не стоит делиться со всеми встречными-поперечными (например, ваши логин и пароль у основного провайдера).

## Действующие лица и исполнители

### ВОСПОЕМ СЛАВУ ВЕТЕРАНАМ

Я более чем уверен, что хотя бы раз вы обнаруживали у себя в электронном почтовом ящике или в usenet-овских конференциях послания с обратными адресами, в которых фигурируют @usa.net или @hotmail.com. Это сегодня количество бесплатных почтовых систем уже перевалило за тысячу, а пару лет назад казалось, что их в Internet только две: Net@ddress и HotMail. Как же можно обойтись в нашем обзоре без этих старожилов, хотя с тех пор много воды утекло и они изменились, прямо скажем, не во всем в лучшую сторону?

**MSN Hotmail, www.hotmail.com**

Никуда не денешься, но следует признать, что с «горячей почтой» никто не потягается по количеству пользователей (по сведениям www.cnet.com их уже около 40 млн.). Неудивительно, что в прошлом году на нее «положила глаз» могущественная империя Билла Гейтса, в результате чего HotMail была «с потрохами» куплена Microsoft, интегрирована в MSN (Microsoft Network) и получила соответствующее дополнение в начале названия.

Кстати, благодаря «родственным связям» с упомянутым софтверным гигантом HotMail имеет некоторые уникальные возможности, например взаимодействие с Outlook Express 5 (почтовая программа, входящая в состав Internet Explorer 5). Через OE 5 новый аккаунт в Hotmail открывается без особого труда.

К полезным «фичам» отнесем фильтры, использование в своих посланиях различных стилей, усиленную систему безопасности, удаляющую страницы из кэша сразу после «закрытия» почтового ящика, создание папок для сортировки корреспонденции, присоединение файлов, spell-checking и т. п. Справедливости ради отметим, что места под почтовый ящик выделяется не очень много – всего 2 MB.

**Net@ddress, www.usa.net, www.netaddress.com**

Я нисколько не сомневаюсь в том, что очень многие выбрали себе именно этого провайдера free e-mail из-за исключительно удачного домена, который получают его пользователи, – @usa.net.

Их число возрастало очень стремительно и конкуренция с HotMail была нешуточной, тем более что ящичек здесь повместительнее будет (5 MB). Однако весной нынешнего года клиенты Net@ddress (в том числе и я) получили письмо с информацией, которую можно было принять за неудачную первоапрельскую шутку: дескать, отныне некоторые сервисы станут платными. Увы, так оно и оказалось на самом деле. Отныне за перенаправление, POP3-доступ и кое-что еще, таки да, надо отстегивать «звонкую монету», что никоим образом не добавило популярности этой почтовой службе.

Тем не менее она и по сей день остается среди лидеров. Привлекают высокая скорость и удобный www-интерфейс.

### WAIT A MINUTE, MR. POSTMAN

Надо сказать, что наступившая не так давно, но уже плавно сходящая на нет эра

расцвета Internet-порталов вызвала к жизни большое количество бесплатных услуг e-mail, доступ к которым имеется непосредственно с титульных страниц Yahoo!, AltaVista, Excite, Lycos и других всемирно известных онлайновых гигантов. Поскольку по своим функциональным особенностям многие из предлагаемых ими почтовых сервисов похожи как близнецы-братья, то достаточно будет познакомиться с одним из них, тем самым составить впечатление обо всех остальных.

### Yahoo! Mail, mail.yahoo.com

Yahoo! Mail является частью целого комплекса бесплатных сервисов, предоставляемых Yahoo!. Если зарегистрироваться на одной из служб, то автоматически вы получите право пользования всеми остальными (чатом, «комнатой онлайновых игр», онлайновым органайзером и пр.). Но нас, естественно, интересует, какими «изюминками» способна Yahoo! привлечь потенциальных обладателей почтовых ящиков на «своей территории». Надо сказать, что довольны могут быть все, ибо имеются в наличии все описанные нами типы бесплатных услуг e-mail – POP3, Web-based и forwarding. Предусмотрены фильтры, позволяющие «разбрасывать» входящую корреспонденцию по соответствующим папкам, а также отсекать нежелательные письма, в частности спам. Более того, на конкретные адреса можно ставить блокировку. Удобная функция «автоответчик» возьмет на себя заботы о том, чтобы ваши корреспонденты были проинформированы в случае вашего отсутствия. «Сбор» корреспонденции с нескольких POP3-аккаунтов в один ящик, на наш взгляд, – тоже довольно удобная штука. Ну и наконец, хозяева Yahoo! выделяют под хранение ваших писем 3 MB драгоценного дискового пространства.

### AltaVista Email, altavista.iname.com

Несколько уступая своим конкурентам с Yahoo! Mail по количеству предлагаемых сервисов и функциональным возможностям (к примеру, автоответчик и фильтры отсутствуют вовсе, а за пользование POP3 требуют «звонкую монету»), AltaVista Email привлекает потенциальных клиентов обширным списком доступных почтовых доменов (их около 300). Причем их выбор организован очень удобно, домены классифицированы по категориям: «профессия» (doctor.com, engineer.com), «личность» (myself.com, easyliving.com), «интересы» (catlover.com, footballer.com), «географическое местонахождение» (moscowmail.com, parismail.com).

### GeoCities, www.geocities.com

Чаще всего бесплатную почтовую услугу с предоставлением POP3-доступа оказывают там же, где существует возможность размещения бесплатных Web-страниц, например на всемирно известном GeoCities. Пользователь, зарегистрировавшийся в качестве члена этого сетевого сообщества, получает адрес – имя@geocities.com и почтовый ящик, сообщения из которого можно либо перенаправлять по основному адресу, либо забирать почтовыми клиентами по POP3-протоколу.

Вот вам еще парочка полезных адресов:
***MailCity, mailcity.lycos.com;***
***ExciteMail, mail.excite.com.***

## ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ БЛАГОДЕТЕЛИ

### Бесплатная электронная почта от компании ITL, email.itl.net.ua

Несмотря на столь громкое название, все, что может предоставить харьковский провайдер ITL (www.itl.net.ua) в рамках своего сервиса, – это только лишь форвардинг и Web-интерфейс к почтовому серверу для своих клиентов.

### Express Mail, www.mail.zp.ua

Запорожский провайдер Express Radio Network (http://www.express.net.ua/) в отличие от своих харьковских коллег соорудил бесплатную Web-based e-mail, правда, этот «виртуальный почтамт» уж слишком прост, и кроме примитивной отсылки и приема писем здесь ничем не балуют. Мне даже не удалось найти чего-либо типа FAQ или описания возможностей системы, так что остался я в неведении даже по вопросу о том, сколько места выделяется для хранения сообщений, не говоря уже обо всех остальных «тактико-технических» характеристиках данного почтового сервиса.

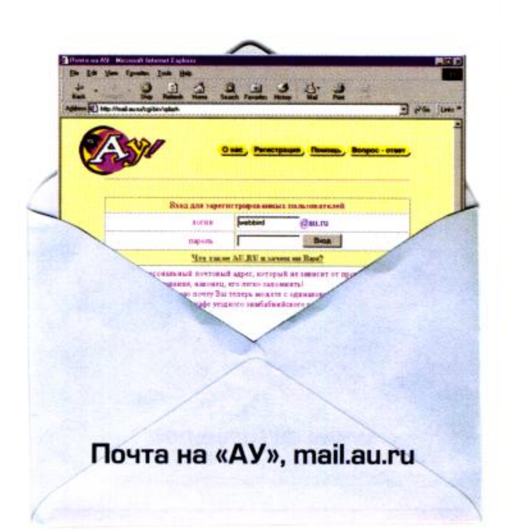
### «Почтамт», mail.od.ua

Одесситы всегда были изобретательным народом. И, естественно, мне было интересно, смогут ли они по уровню услуг превзойти уже упомянутых украинских бесплатных «почтальонов». И что же оказалось? Действительно, «искусство жить в Одессе» не подкачало, и сервис здесь, можно сказать, на среднеевропейском уровне: 3 MB на ящик, перенаправление почты, адресная книга, attachment (прикрепление файлов к основному сообщению) до 250 KB. Так что среди рассмотренных отечественных бесплатных почтовых служб я бы отдал пальму первенства одесскому «Почтамту».

## РОССИЙСКИЕ ЛИДЕРЫ «БЕСПЛАТНОГО СЫРА ПО ПОЧТЕ»

### Chat.ru, www.chat.ru

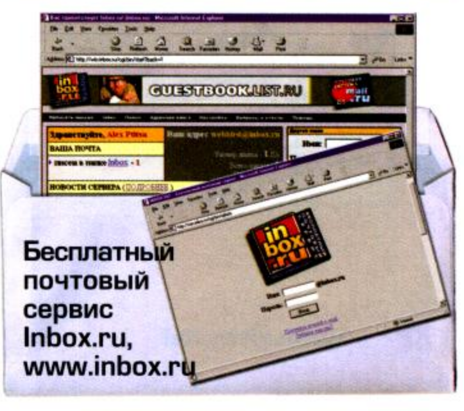
Зарегистрировавшись на сервере Chat.ru, вы получаете свой собственный почтовый ящик, имя@chat.ru и 3 MB для хранения почты, еще 5 MB для размещения собственной странички на сервере www.chat.ru, а также гостевую книгу, которую можно использовать как Web-конференцию. Но



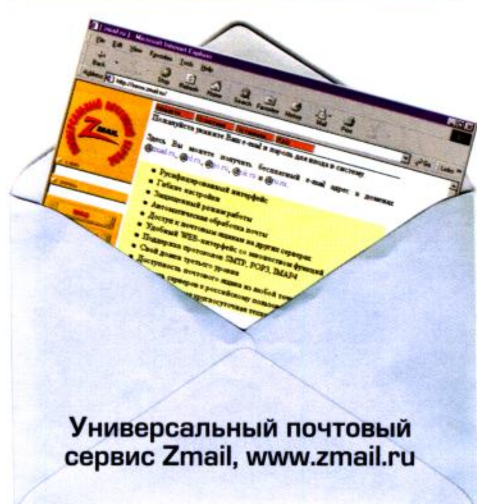
Почта на «АУ», mail.au.ru



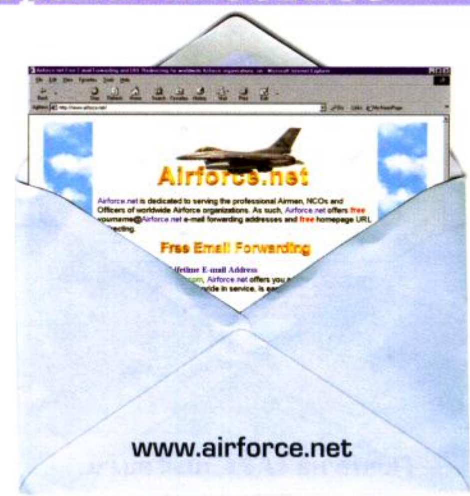

Почта на Aport.ru, mail.aport.ru




Бесплатный почтовый сервис Inbox.ru, www.inbox.ru

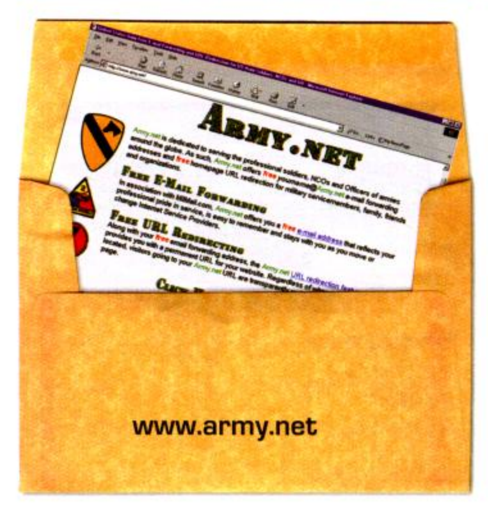


Универсальный почтовый сервис Zmail, www.zmail.ru













бесплатный Web-хостинг будет предметом рассмотрения в одном из ближайших номеров журнала. Нынче же нас интересует уровень почтовых услуг.

Достаточно часто, особенно у неопытных пользователей, при работе с почтовыми клиентами случаются проблемы, связанные с кодировкой кириллических текстов. Для решения этой задачи на chat.ru существует несколько почтовых серверов, работающих как на отправку (SMTP), так и на прием (POP3) – mail.chat.ru, alt.chat.ru, win.chat.ru, mac.chat.ru. В зависимости от кодировки, которую применяет пользователь, он может выбрать соответствующий почтовый сервер, и тогда его сообщения при приеме и передаче будут перекодироваться в стандартную для почтовых отправлений КОИ-8.

Возможность форвардинга, т. е. перенаправления корреспонденции с адреса имя@chat.ru в основной почтовый адрес, также имеется.

### Почта на «Ау», mail.au.ru
### Почта на Aport.ru, mail.aport.ru
### Бесплатная русская система электронной почты, www.mail.ru

Как оказалось, в российской части Internet наблюдается настоящая эпидемия клонирования, в результате чего плодятся и размножаются АБСОЛЮТНО одинаковые по всем параметрам почтовые сервисы. Ну если бы только параметры, это еще ничего, но и тексты на всех указанных серверах сделаны по принципу Copy→Paste. Я понимаю, что и «Апорт», и «Ау» (теперь именуемая @Rus), и Mail.ru пользуются одним и тем же «программным движком» от Data Art Enterprises (http://www.dataart.net), но трижды подряд в разных местах читать о том, что письмо можно отправить, даже находясь в Internet-кафе уездного зимбабвийского городка, надоедает.

Но будем справедливыми и отметим, что по всем техническим и сервисным характеристикам данные почтовые системы на голову выше уже описанных украинских. В них реализованы все основные типы услуг (вы помните: это Web-based mail, POP3-доступ и перенаправление), письма с присоединенными файлами можно как посылать, так и получать, максимальный объем почтового ящика – 2 MB, фильтры, папки, адресная книга – словом, полный стандартный джентльменский набор.

### Бесплатный почтовый сервис Inbox.ru, www.inbox.ru

Хотя программные модули для Inbox.ru предоставлены той же Data Art Enterprises, эта бесплатная система электронной почты кое-чем отличается от только что представленных собратьев. На мой взгляд, намного интереснее и привлекательнее выполнен ее пользовательский интерфейс, хотя технически она также является аналогичной предыдущим.

### Универсальный почтовый сервис Zmail, www.zmail.ru

Наконец-то сыскался российский почтовый сервис, «отличный от других». Его поддерживает ветеран Internet-провайдинга, московская компания Zenon N.S.P. А в чем же состоят отличия? В первую очередь – пять возможных почтовых доменов, один другого краше: zmail.ru, ok.ru, id.ru, ru.ru, go.ru. Имеются как бесплатные, так и платные услуги.

За «просто так» вы получаете в распоряжение доступ к почтовому ящику через www-интерфейс (Web-based e-mail), 3 MB дискового пространства, автоответчик и робота, забирающего почту с удаленных серверов. За небольшую плату, сравнимую с $12 в год, спектр услуг может быть расширен, и тогда увеличится объем ящика, появится возможность создания неограниченного количества папок и фильтрации входящих сообщений, добавятся переадресация, получение почты по POP3- и IMAP-протоколам и отсылка ее через SMTP-сервер. Внимательный читатель, видимо, уже успел заметить, что большинство этих услуг на других серверах, которые мы посетили в процессе данного путешествия по миру «шаровой почты», являются совершенно бесплатными. Почему Zenon N.S.P. берет за них деньги, пока для меня остается загадкой.

## ПОЧТОВЫЕ СООБЩЕСТВА ЕДИНОМЫШЛЕННИКОВ

К крупным «акулам» вроде Hotmail или Yahoo! Mail мелкая рыбка (т. е. пользователи) приплывает чаще всего сама. Уж очень имена громкие. А что же делать не столь крутым «почтальонам» – им ведь тоже хочется обслужить побольше корреспондентов, а следовательно, и на рекламе подзаработать. Посему многие из них ориентируются на совершенно конкретный круг клиентов, связанных общностью профессии или рода занятий, сходными интересами. В соответствии с этим и предлагаются почтовые домены. Так, на www.army.net бравые вояки могут заполучить себе адрес с боевым доменом @army.net, а воздушные асы, зарегистрировавшись на www.airforce.net, – обзавестись авиационным почтовым адресом с доменом @airforce.net. Оба названных сервиса обеспечивают форвардинг.

Во многих странах людей еще не старых, но уже не молодых принято относить к категории «третий возраст». Бесплатную почту, предназначенную для пожилых граждан Сети, запустили на сервере Third Age (www.thirdage.com). Нетрудно догадаться, что адрес будет выглядеть так: @mythirdage.com. Уровень сервиса здесь не уступает самым «крутым» бесплатным почтовым системам. В наличии и Web-интерфейс, и автоответчик, и фильтры, и папки, и адресная книга, и форвардинг.

myEmailService.com, например, (www.myemailservice.com) видит в качестве

своих потенциальных пользователей многомиллионную армию игроманов. Вот и соответствующий теме набор почтовых доменов предусмотрен:
@gamez.com, @videogamez.com, @gameemail.com, @gameemail.net, @baldursgate.net, @diablo2.net, @annihilation.net.

## ПОДВОДНЫЕ КАМНИ

Пользуясь услугами систем бесплатной электронной почты, стоит обратить внимание на некоторые не особенно приятные стороны их «эксплуатации» и не забывать о необходимости их учета в повседневной работе.

Во-первых, помните о вопросах безопасности и конфиденциальности ваших посланий. Поэтому (особенно если ваши сеансы работы с Web-based e-mail проводились с компьютера, доступ к которому имеют и другие пользователи), ознакомившись с пришедшей корреспонденцией и отослав ответы, обязательно нажмите на кнопочку с надписью типа «log out» или «sign out». Подобные вещи есть практически везде, где работает Web-based-почта. А для еще большего успокоения души можно очистить кэш, тогда уж точно никто в нем не будет копаться в поисках ваших драгоценных писем.

Если уж завели бесплатную почту, то старайтесь пользоваться ею не раз в полгода. Дело в том, что многие провайдеры free e-mail просто-напросто по истечении определенного срока уничтожают неактивные аккаунты. Их вполне можно понять: дисковое пространство не резиновое, и лучше его отдать «юзерам», реально работающим с данным сервисом.

Третий неприятный момент связан с пресловутой проблемой кириллических кодировок. Этих сложностей можно избежать, если организовать себе почтовый ящик на российских или украинских серверах, однако, как я уже отмечал, на них не всегда можно получить столь обширный набор услуг, как у ведущих международных провайдеров бесплатной почты. Итак, как всегда, преимущества и недостатки находятся в «диалектическом единстве», потому что более быстрые и надежные зарубежные серверы не всегда «понимают» русский язык. Однако общих рекомендаций по преодолению подобных «глюков» я дать не могу, поскольку в каждом конкретном случае проблемы решаются по-разному.

## А НЕ ЗАВЕСТИ ЛИ СЕБЕ ЛИЧНУЮ БЕСПЛАТНУЮ ПОЧТОВУЮ СЛУЖБУ?

В процессе исследования Сети на предмет поиска объектов для рассмотрения в этом материале я наткнулся еще на один бесплатный сервис, связанный с e-mail, и посчитал нужным осветить и его. Вот вам на десерт экзотическая бесплатная






почтовая служба. Кстати, ею уже пользуются некоторые украинские сайты (например, digest.com.ua).

## Zap Zone Network, www.zzn.com

Поставьте себя на место Web-мастера не очень «раскрученного» сайта, желающего повысить рейтинг своего детища в глазах посетителей и изыскивающего дополнительные способы их привлечения. Как раз для такой категории «сетян» и предназначены услуги, поставляемые Zap Zone Network. Короче говоря, зарегистрировавшись на ZZN, вы буквально за несколько минут, не прилагая особых усилий, можете стать владельцем собственной системы бесплатной Web-based e-mail и предлагать своим посетителям придуманный вами и соответствующий вашему сайту почтовый домен. Согласитесь, имея аккаунт именно в ВАШЕЙ системе бесплатной почты, они будут захаживать на ВАШ сайт значительно чаще, чем раньше.

Причем создатели ZZN позаботились и о том, чтобы внешний вид странички доступа к почтовому ящику, его Web-интерфейс можно было настраивать «под себя», включая размещение на них нужного (своего) логотипа. Интересно также, что изначально заготовлены тексты входной страницы, страничек, с которых происходит регистрация новых пользователей, и наконец, всех «внутренностей» ящика на 12 языках, включая русский, что, естественно, существенно облегчает задачу как «администраторам» вновь создаваемых почтовых систем, так и конечным пользователям.

Что касается технических аспектов и опций, доступных в данной почтовой службе, то все, можно сказать, на месте: 3 MB на хранение сообщений, отсылка и получение присоединенных файлов (attachments), папки, фильтры, список адресов, возможность автоматического добавления подписи и пр.

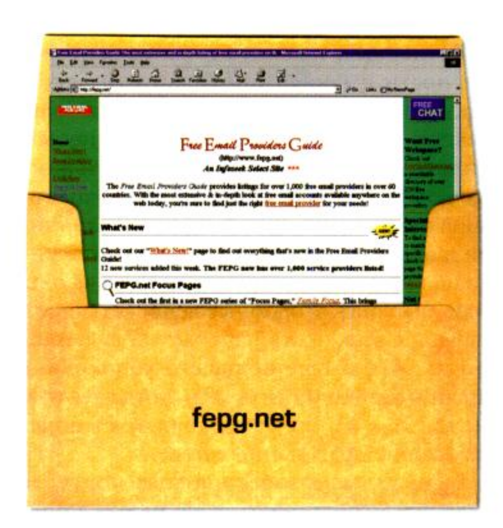
## РЕЗЮМЕ

Бесплатная почта – это штука хорошая и удобная, но предложений слишком много. С особенностями некоторых провайдеров вы познакомились, прочитав эту статью. Продолжить изыскания предлагаю на Web-сайтах www.emailaddresses.com и fepg.net, и тогда ваш выбор будет, можно сказать, «научно обоснованным».

Шлите свои впечатления от работы с бесплатными почтовыми системами по следующим адресам: ***ptica_itc@yahoo.com, ptica@thegame.com, ptica_itc@go.com, gammer@cyberjunkie.com, webmaster@gammermail.zzn.com, alexbird@go.ru, webbird@bigfoot.com, webbird@inbox.ru, webbird@xfilesfan.com*** (кстати, список далеко не полон). Не беспокойтесь, ваши послания так или иначе попадут ко мне. ■

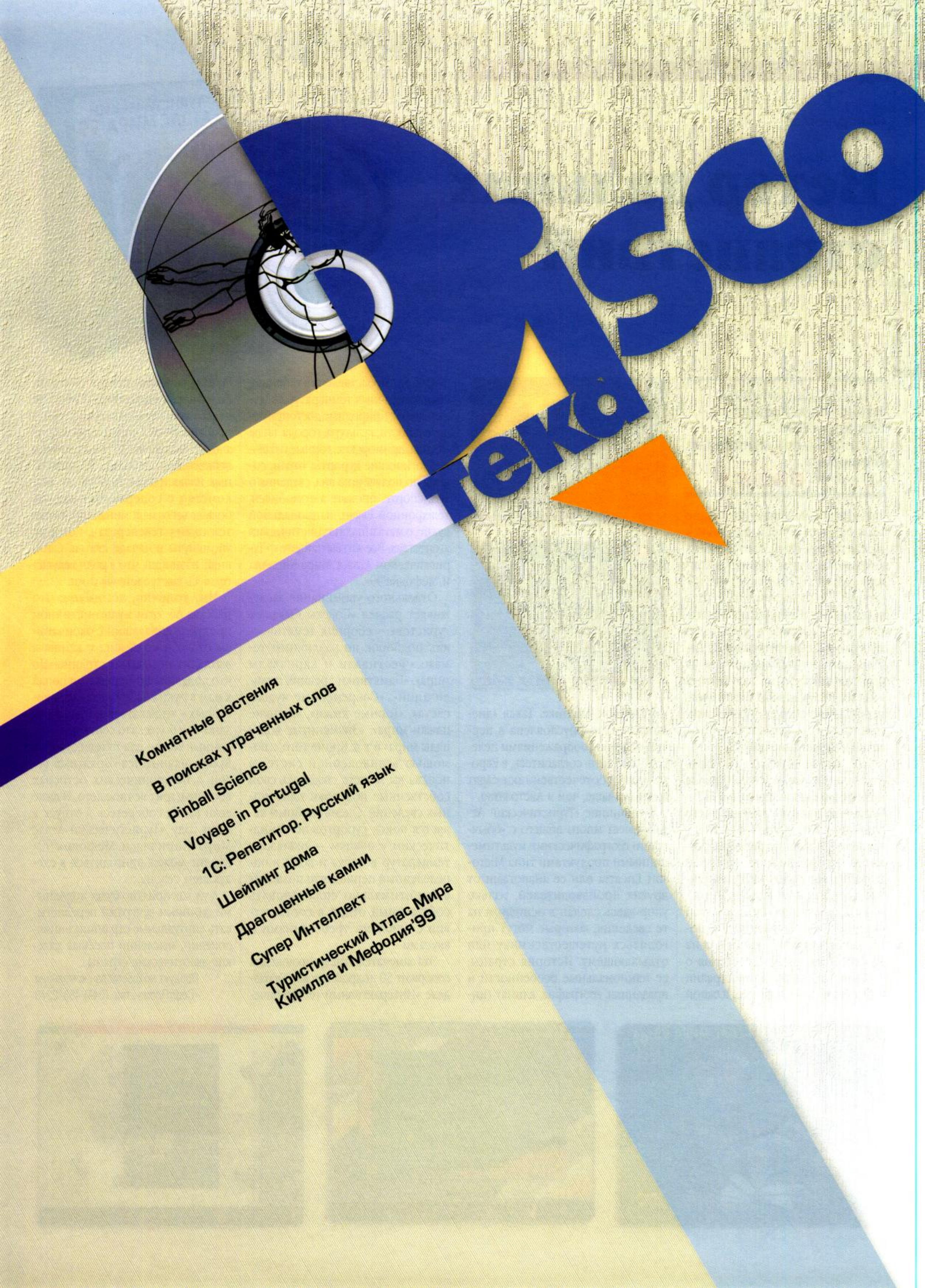



www.emailaddresses.com




fepg.net

| Служба | URL | POP3 | WWW | Переадресация | Дисковое пространство, MB | Присоединение |
|---|---|---|---|---|---|---|
| MSN Hotmail | www.hotmail.com | ● | ● | ○ | 2 | ● |
| Net@ddress | www.netaddress.com | За плату | ● | За плату | 5 | ● |
| Yahoo! Mail | mail.yahoo.com | ● | ● | ● | 3 | ● |
| AltaVista Email | altavista.iname.com | За плату | ● | ● | Н/д | ● |
| GeoCities | www.geocities.com | ● | ○ | ● | 0,5 | ● |
| MailCity | mailcity.lycos.com | ● | ● | ○ | 4 | ● |
| ExciteMail | mail.excite.com | ● | ● | ○ | 3 | ● |
| Бесплатная электронная почта от компании ITL | email.itl.net.ua | ○ | ○ | ● | ○ | ○ |
| Express Mail | www.mail.zp.ua | ○ | ● | ○ | Н/д | Н/д |
| «Почтамт» | mail.od.ua | ○ | ● | ● | 3 | ● |
| Chat.ru | www.chat.ru | ● | ○ | ● | 3 | ● |
| Почта на «Ау» | mail.au.ru | ● | ● | ● | 2 | ● |
| Почта на Aport.ru | mail.aport.ru | ● | ● | ● | 2 | ● |
| Бесплатная русская система электронной почты | www.mail.ru | ● | ● | ● | 2 | ● |
| Бесплатный почтовый сервис Inbox.ru | www.inbox.ru | ● | ● | ● | 2 | ● |
| Универсальный почтовый сервис Zmail | www.zmail.ru | За плату | ● | За плату | 3 | Н/д |
| Army.net | www.army.net | ○ | ○ | ● | ○ | ● |
| Airforce.net | www.airforce.net | ○ | ○ | ● | ○ | ● |
| Third Age | www.thirdage.com | ● | ● | ○ | Н/д | ● |
| myEmailService.com | www.myemailservice.com | ○ | ● | ○ | 2 | ● |


Disco
тека
Комнатные растения
В поисках утраченных слов
Pinball Science
Voyage in Portugal
1С: Репетитор. Русский язык
Шейпинг дома
Драгоценные камни
Супер Интеллект
Туристический Атлас Мира
Кирилла и Мефодия'99

Олег Данилов

# Ветер дальних странствий






Название **«Туристический Атлас Мира Кирилла и Мефодия'99»**
Разработчик–издатель **«Кирилл и Мефодий»**
«ДПК»–рейтинг ●●●●●

В каждом человеке подспудно живет страсть к приключениям и путешествиям. Даже если вы убежденный домосед и никогда не бывали дальше собственной дачи, наверняка с удовольствием смотрели телепередачу «Клуб путешественников» или смотрите подобные ей программы, существующие на национальном телевидении или на транслируемых у нас зарубежных каналах. Ветер дальних странствий, необитаемые острова, ореол таинственности... А что уж говорить, если вы страстный турист?!

Мое первое знакомство с «Туристическим Атласом Мира Кирилла и Мефодия» произошло в 1997 г. Тогда этот продукт занимал всего один диск. Его прямой потомок с числом «99» в конце названия размещается уже на двух дисках и представляет собой переработанное и дополненное издание исходного продукта. Первый диск этой своеобразной энциклопедии посвящен «старушке Европе», а на втором – вы найдете сведения о странах, находящихся в Австралии и Океании, Азии, Африке, Южной







и Северной Америке. Такая «дискриминация» обусловлена в первую очередь соображениями целесообразности: согласитесь, в Европу наши соотечественники ездят намного чаще, чем в Австралию.

В принципе «Туристический Атлас» имеет много общего с «обычными» географическими мультимедийными продуктами типа Microsoft Encarta или ее аналогами от других производителей, только упор здесь сделан в основном на те сведения, которые могут пригодиться путешественнику или отдыхающему. История страны, ее национальные особенности и праздники, география, климат (информация представлена в таблицах среднемесячных температур воздуха и воды), природные достопримечательности, культура, города, виды отдыха, приморские, горные и бальнеологические курорты, отели, советы по получению виз, сведения о транспорте, прокате автомобилей, телефонной связи, национальной кухне, о магазинах и туристических агентствах. Все это вы найдете в «Туристическом Атласе Мира Кирилла и Мефодия'99».

Отдельного упоминания заслуживает раздел «Советы бывалых туристов» – сборник тематических подборок по различным темам: «Фестивали и карнавалы мира», «Памятники древних цивилизаций», «Современные чудеса света», «Горные лыжи», «Лучшие пляжи мира», «Знаменитые водопады мира» и т. д. Кроме того, с помощью великолепной системы поиска вы можете создавать свои собственные подборки однотипных сведений. Очень удобным является поиск курортов по климатическим условиям – диапазону температур воздуха и воды в определенный период, что позволит вам оптимально спланировать собственный отдых в соответствии с личными требованиями и вкусами.

Эта замечательная энциклопедия содержит 50 подробных карт в разделе «Интерактивный географический атлас мира», список 1000 наиболее посещаемых отелей мира, 30 схем горнолыжных трасс, три с половиной часа озвученных виртуальных экскурсий, 45 минут великолепного видео и более 2500 красочных иллюстраций. Вообще же знакомство с содержимым дисков больше всего напоминает просмотр тех самых телепередач, которые упомянуты в начале статьи, с той лишь разницей, что в роли ведущего здесь выступаете вы сами.

Мы, конечно, понимаем, что рассказ об этом мультимедийном продукте, совпавший с окончанием отпускного сезона и каникул, выглядит несколько странно. Но что поделать. Во-первых, он попал к нам в руки совсем недавно, а во-вторых – отдыхать никогда не поздно. Тем более, что сентябрь – отличный месяц для путешествий: в Крыму начинается бархатный сезон, а на тропических островах вообще царит вечное лето. И даже если вы не соберетесь в отпуск в этом году, «Туристический Атлас Мира Кирилла и Мефодия'99» вполне может пригодиться в следующем сезоне.

А уж как приятно будет холодными зимними вечерами перелистывать виртуальные страницы энциклопедии, мысленно посещая далекие экзотические страны...

Продукт предоставлен компанией «СофтПром»: тел. (044) 488–2278












Олег Данилов

# Визитная карточка Португалии

Название **Voyage in Portugal**
Разработчик–издатель **E.M.M.E.**
Носитель **DVD–ROM**
«ДПК»–рейтинг ●●●●●

В прошлом номере нашего журнала мы уже рассказывали о великолепном мультимедийном продукте французской компании E.M.M.E. Le Grand Louvre 2000. Продолжая знакомить наших читателей с мультимедиа на DVD-ROM, поговорим об еще одной разработке талантливых французов: путеводителе по Португалии – Voyage in Portugal.

Если бы каждое государство заказывало для себя мультимедийный диск, служащий своеобразной ви-




зитной карточкой страны, то правительству Португалии можно было бы не беспокоиться об этом. E.M.M.E. уже сделала для них Voyage in Portugal. Данный продукт сродни туристическим энциклопедиям и иллюстрированным путеводителям. Созданный в преддверии лисабонской выставки EXPO'98 Voyage in Portugal лучше многих гидов познакомит вас со страной и ее достопримечательностями.

И хотя панорамные фото, так понравившиеся многим в энциклопедии, посвященной Лувру, здесь не используются, общая структура путеводителя и великолепный фирменный стиль оформления от E.M.M.E. остался неизменным. Огромное количество фотографий и видеофрагментов, потрясающая португальская классическая и народная музыка создают непередаваемое ощущение присутствия в этой стране – стране мореходов и великих путешественников.

Энциклопедия разбита на несколько больших разделов. Первый из них – «Города и знаменательные места». Здесь вы познакомитесь с основными городами и достопримечательностями маленькой прибрежной страны. Коимбра, Томар, Эльвас, Эвора, Синтра, Обидос, Опорто, Браганса, Брага, Марвайо, Бежа, Естеремос, Сантарен... Как волнующе звучат эти названия, каким величием веет от потрясающих фото. Соленый морской ветер, нагретая на солнце пыль узких старинных улочек... В этом, как и во всех остальных разделах, есть и слайд-шоу, и лекции, читаемые профессиональными гидами, и великолепная музыка, и текстовые описания. Но главное, конечно, то,




что разработчикам E.M.M.E. удалось передать дух Португалии.

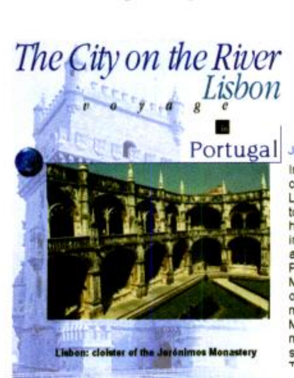
Второй раздел диска посвящен Лисабону – городу на реке. Вы можете полюбоваться такими знаменитыми зданиями, как костел Сан-Джордж, крепость Белем, церкви Сан-Винсенто де Флора и Сан-Доминго. Кроме того, здесь звучат стихи, поэмы и музыкальные произведения, посвященные Лисабону. В завершение экскурсии по столице страны вам предлагается небольшая виртуальная прогулка по музеям города. В ее программе – Национальный музей искусства, Национальный музей археологии, Azulejo Museum, Gulbenkian Museum и Морской музей.

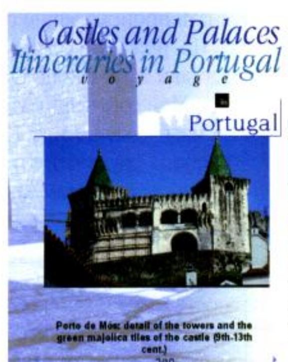
Следующая часть, которая собственно и называется «Путеводитель по Португалии», познакомит вас с величественными монастырями, соборами, замками и дворцами страны. Вам предстоит посетить Санта Мария де Виторио, монастырь Ордена Христа, монастырь Сант Гонсало, замки Обидос, Оурем, Порто де Мос, Кастело де Виде, виллу Викозо. Кажется, эти старинные стены помнят еще времена Реконгнисты и великих королей прошлого. Дальше E.M.M.E. приглашает вас на прогулку по сельской местности и побережью – Минхо Верде, Сьерра де Естело, берега реки Тежу возле Лисабона. Пожалуй, это один из красивейших разделов Voyage in Portugal – пасторальные пейзажи, колосящиеся нивы, нетронутая природа. Удивительно, что такие уголки еще существуют в индустриальной стране.

Отдельная часть энциклопедии посвящена людям, которыми Португалия может по праву гордиться: это – короли-реформаторы Альфонсо, Хуан I, Мануэль I, навигаторы, чьи имена знакомы нам с детства и в которых звучит музыка дальних странствий, – Бартоломео Диас, Васко да Гама, Фернан Магеллан, Педро Альварес Кабал, Альфонсо де Альбукерк.

Пожалуй, достаточно. Об этой энциклопедии можно говорить часами. Действительно, продукт, сделанный с любовью и знанием дела, приносит только радость. Надеюсь, в дальнейшем нам еще удастся познакомить вас с другими работами наших друзей из E.M.M.E., а также с мультимедийными продуктами на DVD-ROM.

Продукт предоставлен фирмой E.M.M.E., www.emme.com.






Лилия Безгубенко

# Магия слов






Название **«В поисках утраченных слов»**
Разработчик **Compedia**
Локализатор и издатель в России **«Новый Диск»**
«ДПК»–рейтинг ●●●●○

Ну вот, кажется, и дождались. На «детскую улицу» пришел самый настоящий праздник: взрослые дяди, вняв голосу сердца, придумали и для маленьких пользователей захватывающую игру с волшебными приключениями и благородными подвигами. А чтобы соединить приятное с полезным, игре придали обучающий характер (то, что иностранцы называют умным словом edutainment – обучение с развлечением). В результате получился динамичный квест «В поисках утраченных слов» с множеством сюрпризов для тех, кто изучает английский язык.



...Три тысячи лет тому назад с самой яркой голубой звезды небосклона на Землю было послано волшебное яйцо. В нем находилось некое существо, которое должно было принести мир землянам. К несчастью, посылка попала в плохие руки – к злобному королю Пондосу, правителю древнего государства Аркония. Король и придворный колдун не дали посланцу выбраться из яйца и захотели воспользоваться его тайной силой, чтобы завоевать и уничтожить мир. Однако их первая попытка не удалась. Перед смертью король Пондос построил на Острове Бабочек волшебный храм, где велел себя похоронить, и поклялся, что еще воскреснет и осуществит свои злодейские планы...

С тех пор прошло много лет. Наконец наступает знаменательное время, когда Пондос возвращается, а существо с голубой звезды вот-вот должно выбраться из яйца, чтобы уберечь землян от злого правителя. В страшную грозовую ночь в темном подвале заброшенного дома из волшебного яйца появляется... смешное существо с антенной в виде цветка на голове. Пропищав что-то непонятное, оно исчезает в глубине подвала. Далее в игру придется вступить вам.

Главная задача прояснится в ходе исследования помещения, в котором вы очутились. Оказывается, чтобы помешать осуществлению коварных замыслов короля, необходимо добраться до Острова Бабочек. Дорогу туда укажет старинная магическая книга. Только вот незадача – на ее страницах недостает многих слов. Их-то и надо найти, заполнить пропущенные места и провести голубое существо к волшебному храму злого Пондоса.

Утраченные слова разбросаны в самых неожиданных местах. Поэтому будьте внимательны, постарайтесь узнать названия всех доступных предметов и явлений, встретившихся вам в старом доме и на сельской улице, в таинственном лесу и заколдованном замке, на морском берегу и на Острове Бабочек. Кроме того, необходимо выполнить и все задания, которые вы получите во время путешествия.

Подобные испытания – прекрасная тренировка навыков чтения и письма на английском языке. Если вы обнаружите слово из текста данной страницы манускрипта, оно тут же высветится в правой части экрана. Его перевод легко узнать благодаря встроенному в игру англо-русскому словарю. Как только будут собраны все слова для какой-либо страницы, добавьте ее в книгу, главы которой помогут вам лучше осознать происходящие события.

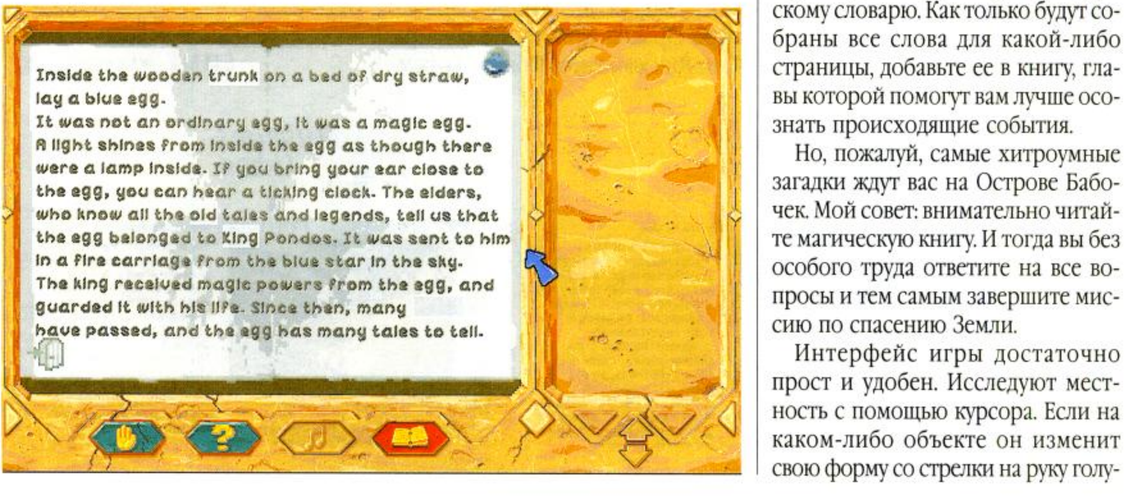
Но, пожалуй, самые хитроумные загадки ждут вас на Острове Бабочек. Мой совет: внимательно читайте магическую книгу. И тогда вы без особого труда ответите на все вопросы и тем самым завершите миссию по спасению Земли.

Интерфейс игры достаточно прост и удобен. Исследуют местность с помощью курсора. Если на каком-либо объекте он изменит свою форму со стрелки на руку голубого цвета, это значит, что с данным предметом можно совершить некоторое действие. При превращении указателя в руку красного цвета можно перейти к следующему экрану. Когда курсор принимает вид увеличительного стекла, наступает время прочесть главу из магической книги.

Игра может быть сохранена на любом этапе, что позволяет продолжить ее с того же места в следующий раз. Предусмотрена в игре помощь. Правда, воспользоваться ею удается не всегда. Так что рассчитывайте на свои собственные силы и способности, и у вас все получится.

Вот и все, что вам необходимо знать об этом замечательном продукте. Остается только поблагодарить компанию Compedia и российского издателя «Новый Диск» за удовольствие учиться играючи.

Диск предоставлен компанией «Новый Диск», www.nd.ru.




**Ответь на вопросы – выиграй диск!**

***1. О каких еще продуктах фирмы Compedia мы рассказывали в предыдущих номерах журнала?***

***2. Разработчики считают, что «В поисках утраченных слов» – это...***
а) квест; б) обучающая программа; в) обучающий квест.

Присылайте свои ответы по e-mail: ask@itc.kiev.ua с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди первых трех человек, сообщивших правильные ответы на оба вопроса, будет разыгран диск **«В поисках утраченных слов»**, предоставленный редакцией журнала ***«Домашний ПК», www.itc.kiev.ua.***




Джуди Рэйвен

# Гимнастика для ума

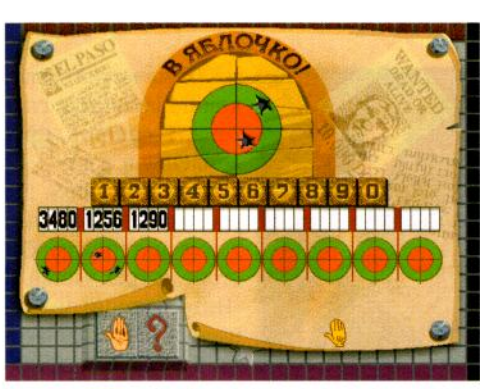
Название **«Супер Интеллект»**
Разработчик **Compedia**
Локализатор–издатель в СНГ
**«Новый Диск»**
«ДПК»–рейтинг ●●●●○

Как и все продукты фирмы Compedia, этот также рассчитан на детей младшего школьного возраста и предназначен для развития логического мышления. Впрочем, это не означает, что если вы немного старше, то не найдете здесь ничего интересного.

При запуске программы появляется главное меню, в котором можно выбрать один из четырех разделов: «Обучение», «Упражнения», «Тесты» или «Игры». Рассмотрим каждый из них.

Раздел «Обучение» сделан в виде виртуального учебника. Здесь описаны задания, встречающиеся в упражнениях и тестах, а также методы их решения. Пояснения даются как в устной форме (очень приятным голосом), так и в письменной. Если вы считаете, что уяснили смысл заданий и готовы к их решению, в любой момент учебник можно закрыть, нажав на пиктограмму с изображением руки.

В главе «Упражнения» вам будут предложены следующие задания: «Один лишний», «Домино», «Предметы разной формы», «Ряды цифр», «Башни из кубиков». Кратко опишем каждое из них. «Один лишний» – название само говорит о сути задания: из нескольких предметов нужно выбрать лишний, отличающийся от остальных по цвету, форме или другому признаку. «Предметы разной формы» – задание обратное предыдущему. Вам опять предлагают несколько подобных предметов, но на этот раз надо определить, какой рисунок должен стать следующим. «Ряды цифр» – в этом задании вам дан ряд чисел, и опять же, нужно указать следующее число, выяснив закономерность числового ряда. «Домино» – упрощенный вариант предыдущей задачи. А вот «Башни из кубиков» – пожалуй, самая сложная серия упражнений. Здесь дается некая конструкция из кубиков, а вам нужно всего-навсего подсчитать их количество. Все дело в том, что видно далеко не все кубики, а многие из них закрыты другими.




Следующий раздел диска – «Тесты». За определенное время вы должны выполнить некоторое количество заданий всех типов. В принципе, это предельно упрощенный вариант известного теста на определение IQ (коэффициент интеллекта). После окончания теста вам сообщат, сколько вы допустили ошибок, в каких именно заданиях и какой ответ правильный.

Наконец-то мы дошли до самого интересного раздела программы – «Игры». Если вы решили, что теперь можно дать отдых мозгу, то ошибаетесь. Все игры в «Супер Интеллекте» имеют логический характер. «Игра с пушками» – здесь необходимо поменять местами ядра, перемещая их по определенным правилам. Другая игра – «Мозаика» – предлагает вам заполнить квадрат 6 × 6 кирпичами разного цвета так, чтобы заданный цвет соприкасался только с одним другим цветом. Весьма непростое задание. «Хвост к голове» – еще более сложная игра. Она представляет собой усложненный вариант «пятнашек», где вместо цифр выступают фрагменты изображения. «Числовое родео» – это примерно то же самое, что и «ряды чисел», но тут закономерность нужно найти за определенное время. «Попасть в яблочко» – чуть модифицированный вариант известной логической игры «Быки и коровы».




На протяжении всего процесса обучения и игры вас сопровождает очаровательное существо по имени Горди, которое является героем многих других игр (что оно такое, сказать трудно, но очень симпатичное). Горди дает подсказки и хвалит за успешно выполненные задания.

Вообще о «Супер Интеллекте» можно говорить только хорошее: приятная мультипликационная анимация, соответствующее музыкальное сопровождение, достаточно интересные игры и упражнения. Даже если программа и не разовьет у ребенка «суперинтеллект», то, по крайней мере, даст некоторую тренировку уже имеющемуся. А ваш ребенок, может быть, наконец, поймет, что и с банальными числами происходят интересные вещи. Ведь у многих детей (и не только) именно математика является самым нелюбимым предметом.

Диск предоставлен компанией «Новый Диск», www.nd.ru

**Ответь на вопросы – выиграй диск!**

**1. Дополните предложенный цифровой ряд**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **10** | **17** | **9** | **13** |
| **8** | **9** | **7** | **?** |

а) 6; б) 4; в) 5

**2. Сколько кубиков в показанной на рисунке конструкции (ни один из кубиков не висит в воздухе)?**



а) 19; б) 20; в) 21

Присылайте свои ответы по e-mail: ask@itc.kiev.ua с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди первых трех человек, сообщивших правильные ответы на оба вопроса, будет разыгран диск **«Супер Интеллект»**, предоставленный редакцией журнала ***«Домашний ПК»***, ***www.itc.kiev.ua***.

Ирина Вигор

# Бриллиантовые тайны






Название **«Драгоценные камни»**
Разработчик–издатель **«Медиа Арт»**
«ДПК»–рейтинг ●●●●○

«Бриллиант Хоупа», «Камень Каннинга», «Рубин Тимура»... Истории о ювелирных изделиях и драгоценных камнях часто становились сенсацией и привлекали внимание миллионов людей. Считается, что одни камни приносят счастье, другие, наоборот, отнимают его, третьи исцеляют недуги и т. д. Для драгоценных камней заказывали дорогие оправы из золота и серебра, платили огромные деньги за огранку. Их покупали, дарили, похищали, но чаще всего восхищались.

Обо всем, что касается драгоценных камней, можно узнать не только из занимательных книг или во время светских вечерних бесед за чашкой кофе, но и из мультимедийной энциклопедии «Драгоценные камни» издательства «Медиа Арт».

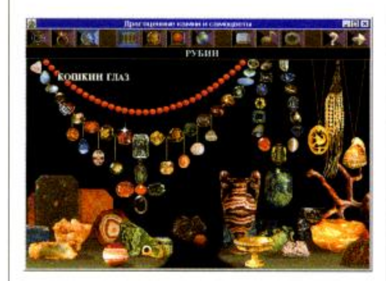
Тайники, где хранились шкатулки с драгоценными камнями, создавались или выбирались так, чтобы об их местонахождении знали лишь избранные, кроме того, было еще одно условие. В сокровищнице должно быть темно! Это связано с тем, что многие камни под воздействием света теряют свою окраску. Вероятно поэтому в интерфейсе программы доминируют темные цвета, что у пользователя






вызывает ощущение причастности к тайнам сокровищ.

Данная мультимедийная энциклопедия дает возможность ознакомиться с текстовым описанием того или иного камня, просмотреть слайд-шоу в сопровождении музыки и дикторского текста, с помощью оригинальной карты




мира узнать, в каких точках земного шара добывают алмазы. Кроме того, в вашем распоряжении имеется замечательная таблица, содержащая основные сравнительные характеристики представленных в энциклопедии алмазов (химический состав, кристаллическая система, твердость, преломление и т. д.).

Раздел «Знания», где расположены все текстовые материалы, состоит из трех частей. В «Интродукции» мы узнаем об общих понятиях, касающихся драгоценных камней, таких, как красота, прочность, редкость, структура, рефракция и отражение света, цвет, магнетизм, твердость, обработка, имитация и синтетика. Раздел «Факты» содержит интересные сведения об истории, известных коллекциях, месторождениях алмазов (всего около 60 точек на карте мира) и т. д. И наконец, в третьем разделе описаны около 70 драгоценных камней. Среди них наиболее известные: алмаз, рубин, сапфир, аквамарин, горный хрусталь, изумруд, агат, опал, коралл, жемчуг.

Есть тут и достаточно занимательная и интересная игра «Угадай камень». Я бы не советовала начинать знакомство с приложением именно с этой части, поскольку вам потребуется большой объем знаний, почерпнуть который можно, лишь внимательно проштудировав всю энциклопедию. В общей сложности нужно угадать десять камней. Из полного списка самоцветов выбирается лишь один, который соответствует определенным характеристикам, а точнее, удельному весу, твердости, типу кристаллической решетки и значению коэффициента преломления. На угадывание даются три попытки. После последнего неправильного ответа пользователю, по его желанию, может быть предоставлена информация о «неугаданном» камне.

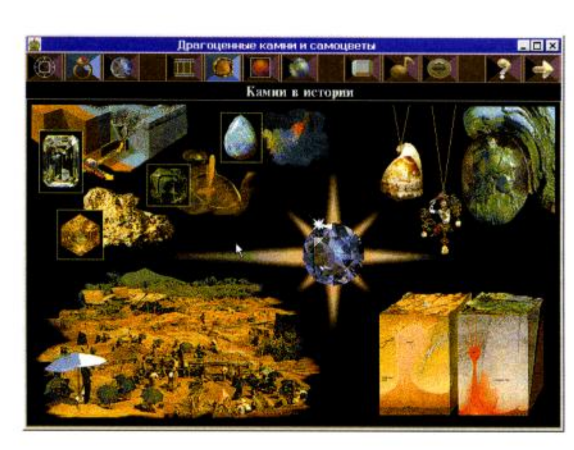
Жаль, что в продукте нет видеороликов. С их помощью легче было бы донести до зрителя всю красоту того или иного камня, совершенство его огранки. Тем не менее энциклопедия достаточно информативна, интересна и, к тому же, проста в использовании. Уверяю вас, что поработав с ней немного времени, вы, очарованные красотой мира драгоценных камней, возможно захотите приобрести какой-нибудь подобный шедевр для своей любимой или любимого.

**Ответь на вопросы – выиграй диск!**

1. **Как в западной ювелирной традиции называется прозрачный корунд любого (кроме красного и оранжевого) цвета?**
а) рубин; б) алмаз; в) сапфир.

2. **Золотистый, золотисто-желтый, зеленовато-желтый и оранжевый берилл – это...**
а) аквамарин; б) гелиодор; в) морганит.

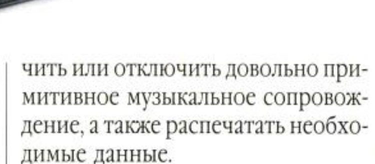
Присылайте свои ответы по e-mail: ask@itc.kiev.ua с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди первых трех человек, сообщивших правильные ответы на оба вопроса, будет разыгран диск **«Драгоценные камни»**, предоставленный компанией «Медиа Арт» ***www.mdart.com.***






Ирина Вигор

# Чтобы дом напоминал рай




Название **«Комнатные растения»**
Разработчик **Infoware Multimedia**
Издатель **«Медиа Арт»**
«ДПК»-рейтинг ●●●●○

Современному человеку трудно представить свою жизнь без комнатных растений. Пожалуй, каждому охота сделать свой дом еще уютнее, видеть в нем частички живой природы, которой так часто недостает в типовых квартирах многоэтажных железобетонных хижин.



Что поделать, коль из наших окон можно наблюдать либо кирпичную стену, либо словно в мексиканском сериале бытовые сцены из жизни соседей. И вот неотъемлемой частью интерьеров комнат сегодня становятся разнообразные плющи, традесканции, монстеры, пальмы и





фикусы, не говоря уже о самых распространенных узамбарских фиалках, которые можно встретить почти в каждом доме. Кроме того, во многих странах мира комнатные растения часто выступают в качестве подарка супругам в канун Рождества. Незаменимые наши любимые спутники жизни – пуансеттии, азалии, паслены и цикламены!

Огромная популярность комнатных растений явилась причиной выхода в свет разнообразнейших пособий по цветоводству, в которых рассказывается о том, как правильно выбирать, покупать, ухаживать и даже дарить цветы. Забудьте весьма расхожее мнение о том, что для выращивания растений нужна «легкая рука»! Разводить наиболее распространенные виды может практически любой. Но само собой разумеется, если выбрать нежное и капризное растение, то и «легкая рука» не поможет, а вот мультимедиа-энциклопедия «Комнатные растения», изданная компанией «Медиа Арт», окажет неоценимые услуги.

В целом, энциклопедия вмещает подробные описания отдельных видов растений, советы по уходу за ними, а также ценные рекомендации по озеленению офисов и квартир. В приложении представлены 250 различных видов комнатных растений. Все они сгруппированы по следующим темам: декоративноцветущие, декоративно-лиственные, пальмы, папоротники, кактусы, луковичные, бромелии.

Прежде чем покупать то или иное растение, внимательно рассмотрите его фотографию, прочитайте краткое описание, содержащее название данного представителя флоры на русском и латинском языках, его тип, период декоративности, размер листьев, требования к освещению, влажности, поливу, грунту и т. д. Быть может, сразу выяснится, что данный вид приходится вам не по вкусу.

Горизонтальное меню, постоянно доступное в верхней части экрана, позволяет выбрать язык, на котором будут даваться названия растений (русский или латинский); воспользоваться удобной системой поиска; сделать пометки в личной записной книжке; включить или отключить довольно примитивное музыкальное сопровождение, а также распечатать необходимые данные.

Много информации в энциклопедии посвящено советам по выбору растений и уходу за ними. Достаточно внимания уделено трудностям, возникающим при размножении и выращивании растений, борьбе с их вредителями и болезнями.

Уверяю вас, что, поработав с мультимедийной энциклопедией «Комнатные растения» некоторое время, вам обязательно захочется создать сад своей мечты. Проявите немного изобретательности, добавьте, например, декоративный фонтан, обложите вазоны красивыми камнями – и ваш дом станет еще уютнее.







**Ответь на вопросы – выиграй диск!**

***1. Выберите из указанных растений вечнозеленые***
а) Ховея Форстера;
б) Пандануc Вейча;
в) Неорегелия Каролины

***2. Наиболее широко распространенный способ размножения комнатных растений***
а) отростками или ползучими побегами; б) стеблевыми и верхушечными черенками; в) семенами или папоротниковыми спорами

Присылайте свои ответы по e-mail: ask@itc.kiev.ua с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди первых трех человек, сообщивших правильные ответы на оба вопроса, будет разыгран диск **«Комнатные растения»**, предоставленный компанией «Медиа Арт», ***www.mdart.com.***

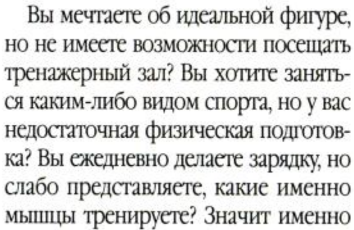
Джуди Рэйвен

# Хотите стать красивой?






Название **«Шейпинг дома»**
Разработчик **«Народный Спорт-Парк»**
Издатель **«Все для ПК»**
«ДПК»-рейтинг ●●●●○

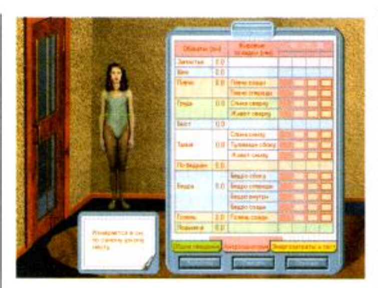


Вы мечтаете об идеальной фигуре, но не имеете возможности посещать тренажерный зал? Вы хотите заняться каким-либо видом спорта, но у вас недостаточная физическая подготовка? Вы ежедневно делаете зарядку, но слабо представляете, какие именно мышцы тренируете? Значит именно вам предназначена программа «Шейпинг дома».

Этот мультимедийный продукт призван помочь сформировать фигуру по собственному желанию. Вообще же с помощью шейпинга можно уменьшить или увеличить объем мышечной ткани, снизить содержание жира в организме и, конечно, просто поддерживать себя в прекрасной физической форме.

При запуске программы вы увидите симпатичное меню, выполненное в виде уютной комнаты, которое содержит следующие пункты: «Рекомендации по питанию», «Теоретические сведения», «Тестирование», «Моделирование» и, собственно, «Тренировка».

В разделе «Теоретические сведения» можно найти информацию о том, что такое шейпинг, что он дает современной женщине, а также некоторые рекомендации по построению тренировок и питанию. В разделе «Тестирование» вам предлагается ввести параметры вашего тела (рост, массу, ряд других показателей), а также суточные энергозатраты. Это необходимо для того, чтобы компьютер смоделировал для вас идеальную фигуру и предложил комплекс упражнений, а также систему питания. Для облегчения подсчета суточных энергозатрат предусмотрены три стандартных типа: малые (студентки, офисные служащие), средние (продавцы, менеджеры торговых залов) и большие (медсестры, повара, домохозяйки). Вообще тестирование проводить необязательно, но тогда вам будет недоступно моделирование фигуры, а предложенные комплексы упражнений и питания будут носить общий характер.

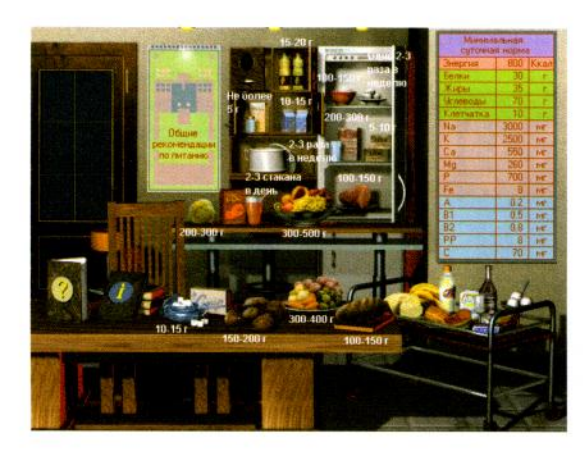


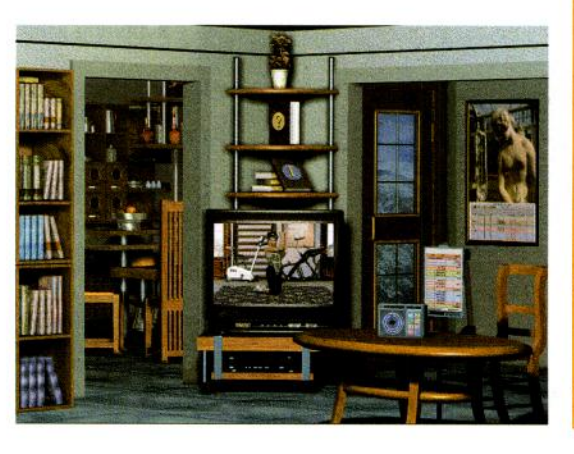
Теперь поговорим непосредственно о тренировке. В этом режиме экран можно условно поделить на четыре части. Снизу находится панель инструментов управления, здесь можно регулировать продолжительность и скорость выполнения упражнений, а также сохранять и загружать программы тренировок. Примерно две трети экрана занимает таблица тренировки, где отображаются выбранные комплексы. В верхнем левом углу расположено окно предварительного просмотра упражнения, в котором милая девушка любезно продемонстрирует основные части тела и предложит спортивные комплексы, предусмотренные именно для данной области. Для некоторых упражнений понадобятся гантели или эластичный бинт. Выбирая занятия и их продолжительность, можно сделать упор на развитие (или уменьшение) мышц именно там, где это, на ваш взгляд, необходимо больше всего. Сама тренировка проходит в видеорежиме, т. е. выполнение всех упражнений вы можете наблюдать на экране монитора, при этом перед каждым из них дается короткое указание по выполнению (почти как при телетрансляции шейпинга).

Раздел «Рекомендации по питанию» знакомит с диетой и дает общие рекомендации по употреблению тех или иных продуктов. Диета рассчитана на три дня: день тренировки, день после тренировки и день отдыха. Тут же находится таблица, показывающая содержание белков, жиров, углеводов, некоторых химических элементов и витаминов в предложенном рационе и его энергетическую ценность. Кроме того, здесь стоит столик с лакомствами, указав на любое из которых, вы узнаете, насколько придется увеличить время тренировки, чтобы избавиться от лишних калорий после его поглощения. Картина довольно впечатляющая и, если честно, мало радующая.

Удобно реализована в программе возможность сохранения результатов тестирования и составленных комплексов упражнений. Вас никто не заставляет этого делать, просто по результатам тестирований, проведенных через некоторые интервалы времени (месяц, два, полгода), видны результаты тренировок. Предусмотрено даже несколько файлов-примеров, содержащих результаты тестирования нескольких женщин и рекомендуемые им программы.

Продукт предоставлен фирмой «Новый Диск», www.nd.ru.



**Ответь на вопросы – выиграй диск!**

***1. Прибор для измерения жировых складок называется...***
а) тест Руффье;
б) калипер; в) гликоген;
г) липидоскоп.

***2. Методика целенаправленного изменения фигуры и оздоровления организма женщины, включающая программу упражнений и соответствующую систему питания, называется...***
а) культуризм; б) аэробика;
в) шейпинг; г) ритмическая гимнастика.

Присылайте свои ответы по e-mail: ask@itc.kiev.ua с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди первых трех человек, сообщивших правильные ответы на оба вопроса, будет разыгран диск **«Шейпинг дома»**, предоставленный редакцией журнала ***«Домашний ПК»***, ***www.itc.kiev.ua***.

Лилия Безгубенко

# Перед вами громада – русский язык!

*Я русский бы выучил не только за то…*

Почти по В. Маяковскому

Название **«1С: Репетитор. Русский язык»**
Разработчик-издатель **«1С»**
«ДПК»-рейтинг

Когда в руки попадает хороший мультимедийный продукт, об этом хочется рассказать едва ли не всему миру. Что-то подобное приключилось со мной в процессе знакомства с «1С: Репетитор. Русский язык». Своим восторгом я стремилась поделиться со всеми знакомыми. Состояние легкой эйфории продолжалось до тех пор, пока хорошая подруга не задала мне сакраментальный вопрос: «А кому это, собственно, надо?». Ведь во многих школах русский язык уже не преподают, соответственно нет и факультета русской филологии в вузах.

Но после придания украинскому языку статуса государственного русский по-прежнему остается весьма распространенным в сфере личностного и делового общения. Та же подруга, учительница, рассказала несколько смешных и грустных историй о «записочках» ее учеников на «иностранном» русском языке, которого дети не знают вообще.

Мне кажется, что речь здесь идет не о патриотизме, а об элементарной культуре. Если вы хотите, чтобы ваши дети знали русский язык, могли грамотно писать и читать, обратите внимание на программу «1С: Репетитор. Русский язык». Это целый обучающий комплекс нового поколения. Все его элементы – учебник, практикум, словари, интерактивные таблицы и другие материалы – создают комфортную обучающую среду, необходимую для самостоятельного освоения предмета.

Чтобы рационально, с наибольшим эффектом использовать возможности программы, необходимо четко представлять себе цель своего обращения к курсу. Поэтому прежде чем приступить к работе, решите, какой из двух уровней сложности вас устраивает.

Основными частями курса являются разделы «Учебник» и «Подготовка в вуз». В первый вошли главы: «Фонетика», «Лексикология», «Словообразование», «Морфология», «Синтаксис» и «Пунктуация». Каждая из них содержит статьи по теории русского языка и практические задания. Кроме того, работа в «Учебнике» сопровождается использованием других материалов курса – «Словаря лингвистических терминов», «Интерактивных таблиц», «Словарями примеров», рисунками и анимацией. Значительная часть учебных разделов озвучена.

«Подготовка в вуз» включает «Информацию для поступающих», интерактивные консультации по всем формам экзамена по русскому языку, а также специальный практикум-тест «Готовы ли вы к экзамену?» для первого уровня сложности и особый раздел «Подготовка к экзамену» с контрольными диктантами для второго уровня.

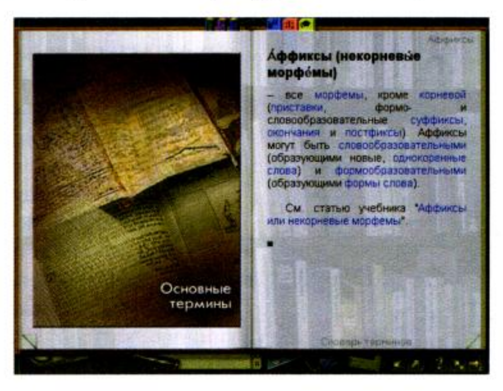
Очень полезными в работе могут быть сопровождающие «Учебник» дополнительные материалы. К ним относится и «Словарь лингвистических терминов», организованный на основе гипертекста и содержащий около 700 статей. «Словарь» поможет вам уточнить какое-либо понятие, например вспомнить, что такое деепричастие и чем оно отличается от причастия. В качестве дополнительных выступают и «Справочные материалы», включающие интерактивные таблицы ко всем разделам «Учебника», а также «Словари примеров», помогающие лучше понять различные грамматические правила. Кроме того, в курс входят «Исторические сведения», рассказывающие о выдающихся ученых-лингвистах. А в развлекательном разделе «Комната отдыха» размещены лингвистические и литературные анекдоты, забавные задания, смешные ошибки, поучительные описки, оговорки, афоризмы и шутки.

Все эти материалы доступны работающим на обоих уровнях сложности, различается лишь содержание еще одного дополнительного раздела – «Альбом». Эта глава уровня 1 включает, во-первых, демонстрационные материалы и уроки для учащегося и учителя: иллюстрации и анимации к разделу «Фонетика», обучение построению схем предложения, диктант с грамматическим заданием, материалы для подготовки к устному экзамену и, во-вторых, задания из всех разделов «Учебника». Меню «Альбома» 2-го уровня содержит пункт «Подготовка в вуз» с интерактивным уроком «Как проверить письменную работу?» и задания из двух разделов «Орфография» и «Пунктуация».

Как и любая обучающая программа, «1С: Репетитор. Русский язык» позволяет контролировать и закреплять полученные знания, а также выводить задания и уроки на принтер для работы вдалеке от компьютера. Не забудьте также воспользоваться возможностью бесплатного обновления учебного материала и программных утилит через Internet.

Продукт предоставлен компанией «1С», www.1c.ru






Лилия Безгубенко

# Пинбол – наука, игра, искусство!

Название **Pinball Science**
Разработчик–издатель **Dorling Kindersley**
«ДПК»–рейтинг ●●●●●

У каждого из нас в детстве была своя любимая игрушка. Ею, как правило, дорожили и ни с кем ее не хотели делить. С такими игрушками не нужна была никакая компания. А вот когда в доме собирались гости, любимые безделушки убирали в шкаф, а вместо них доставали настольные игры, с успехом заменявшие массовиков-затейников (о домашних компьютерах, конечно, в те времена никто и не помышлял). Помню, с каким увлечением мы раскладывали по местам картонные карточки с отрывками из любимых сказок, с помощью красочных атласов путешествовали по диковинным уголкам земного шара, учились узнавать птиц, зверей и рыб. Мне же в те годы больше всего нравился пинбол. Правда, у этой игры было тогда другое название, но все ее атрибуты – игровое поле, шарики, флипперы – имелись в наличии. Мой пинбол не просто развивал ловкость рук и смекалку, но и учил полезному делу – разбираться в грибах.

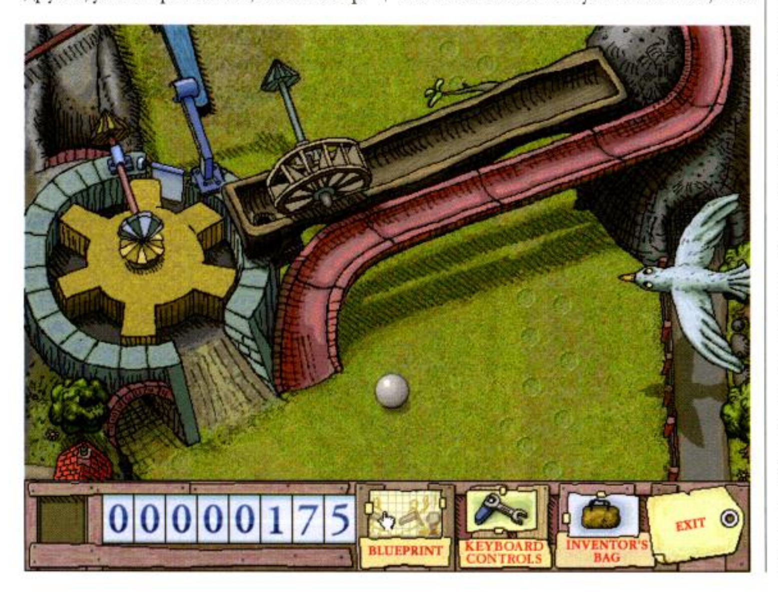
Такие приятные воспоминания беззаботного детства навеяла мне другая, уже современная, компьютерная игра Pinball Science от нашей старой знакомой – компании Dorling Kindersley. Автором программы является David Macaulay, с которым вы могли познакомиться благодаря уже известному у нас диску «От плуга до лазера» (см. «Домашний ПК», № 2, 1999, www.itc.kiev.ua). Развивая успех предыдущей работы, David Macaulay представляет в Pinball Science новый захватывающий подход к изучению серьезнейшей науки физики через веселую азартную игру в пинбол.




К сожалению, сам профессор Macaulay в силу своей занятости не смог принять непосредственного участия в игре, поэтому прислал звуковое письмо. Пленку с записью сообщения вы найдете в дорожном саквояже, который невесть откуда появится в самом начале действа. Из этого послания вы узнаете о том, что постоянный ассистент профессора Мохнатый Мамонт, увлекшись пинболом, разрушил все поля для игры в деревне, на необитаемом острове и даже на Луне. Восстановить все это не представляется возможным без посторонней помощи. David Macaulay просит вас оказать ему такую услугу и попытаться восстановить игровые арены.

Для того чтобы облегчить вашу задачу, и был доставлен саквояж, в который профессор поместил несколько самых необходимых вещей. В их число вошли карты утерянных полей для игры (Blueprints), подробные списки тех приборов и механизмов, которые оказались выведенными из строя разыгравшимся Мамонтом, а также их предыдущее местоположение на полях (Locator), журнал изобретателя (Inventor's Journal) и бортовой журнал (Log Book).

Как только вы внесете свои данные в бортовой журнал и выберете подходящий уровень сложности игры, перед вами откроется карта первого поля (Village). Узнать, какие именно компоненты были разгромлены Мамонтом-шалунишкой, можно, снова воспользовавшись бортовым журналом. Далее выбирайте любой из них и приступайте к работе. Чтобы расставить по местам мишени и пружины, водопроводный кран и емкости с особым раствором, блок зубчатых передач и корзину с воздушным шаром, вам придется ответить на четыре вопроса, связанных с принципами работы каждого компонента. И вот тут начинается самое интересное: ведь обо всех этих приспособлениях вы можете прочитать забавную информативную историю, ознакомиться с подробными техническими характеристиками и принципами работы. В ходе поиска правильных ответов вы узнаете о силе притяжения и отталкивания, сжатия и растяжения, разберетесь с такими важными физическими понятиями, как скорость, гравитация, энергия и т. д.



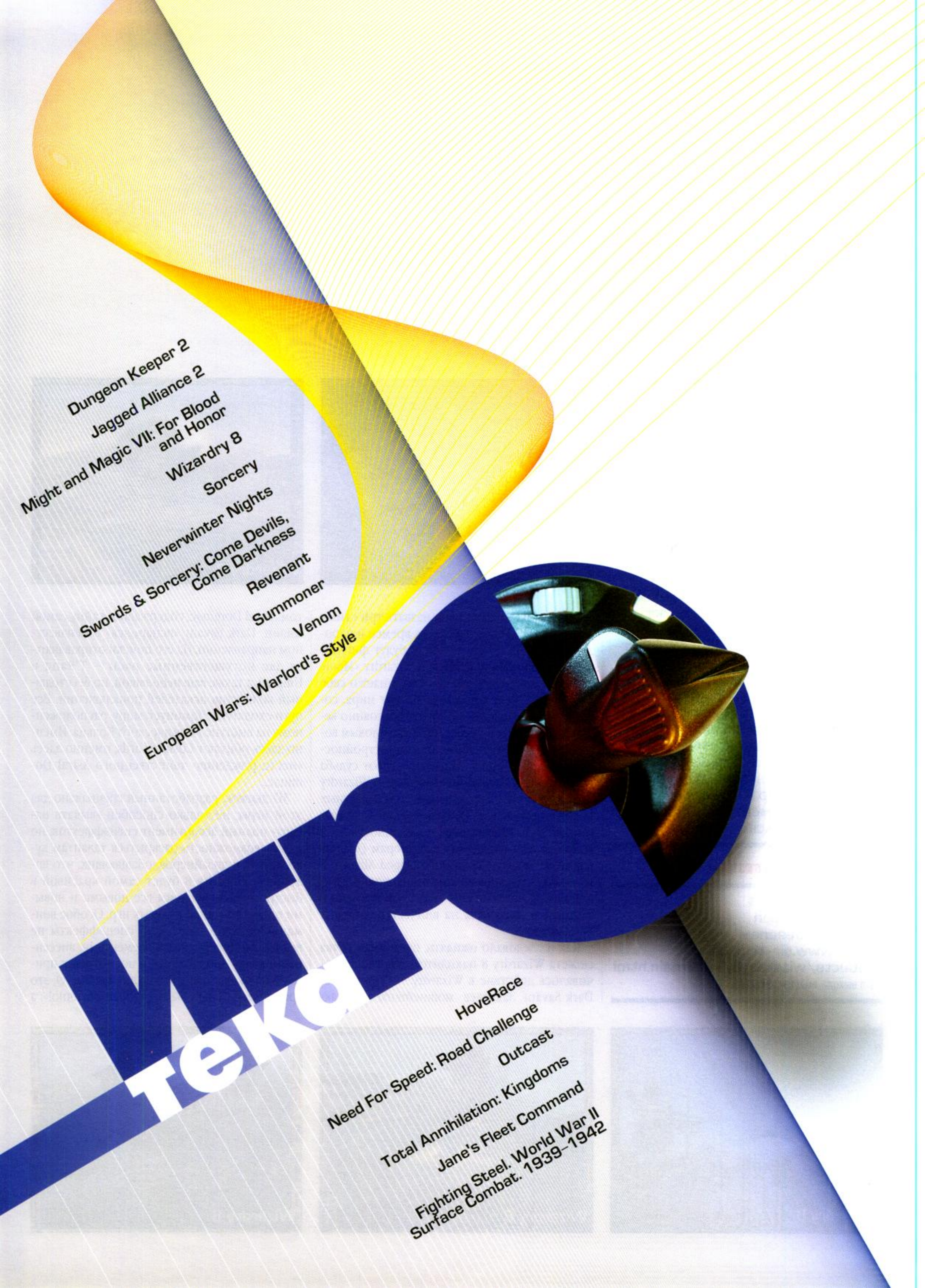

По мере готовности игрового поля вы приближаетесь к самому веселому моменту – непосредственно игре в пинбол. Суть игры заключается в том, чтобы, управляя перемещением шарика, набрать максимальное число очков, а затем попасть два раза в корзину воздушного шара. При этом после первого попадания шар наполнится горячим воздухом, а после второго унесет вас на следующий уровень. Управлять траекторией полета шарика можно с помощью флипперов (подбрасывая шарик в нужном направлении), а также «встряхивая» все игровое поле.




Аналогичная работа предстоит вам и на двух других полях, где вы будете восстанавливать мельницу и ракету, пороховые бочки и корабельные колокола, солнечные панели и спутниковые тарелки, лунные зонды и даже... «черные дыры». А это значит, что вам откроются тайны звука и взрывчатых веществ, магнетизма и электричества, солнечной энергии и космических орбит.

Вот и выходит, что если серьезную науку физику разбавить изрядной долей юмора и азартом пинбола, то получим потрясающий результат. Ну а коль взять во внимание еще и тот факт, что в этой энциклопедии можно создавать для игры свои собственные пинбольные поля, то она в наших глазах приобретет еще большую ценность. Dorling Kindersley и в этот раз не разочаровала своих почитателей, а буквы DK на обложке диска попрежнему означают высокое качество содержания.

Диск предоставлен компанией Dorling Kindersley, www.dk.com


Dungeon Keeper 2
Jagged Alliance 2
Might and Magic VII: For Blood and Honor
Wizardry 8
Sorcery
Neverwinter Nights
Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness
Revenant
Summoner
Venom
European Wars: Warlord's Style
ИГРОтека
HoveRace
Need For Speed: Road Challenge
Outcast
Total Annihilation: Kingdoms
Jane's Fleet Command
Fighting Steel. World War II Surface Combat. 1939–1942

Александр Птица

# Я получил эту роль

Домашний ПК 8–9/99



Похоже на то, что разработчики явно решили завалить нас качественными ролевыми играми. И хотя за весь прошлый и две трети этого года заядлые игроки, пожалуй, назовут не более двух-трех стоящих RPG, зато у разработчиков такое громадье планов, что аж страшно становится. Этой осенью среди ролевиков, вероятно, начнется бешеная конкуренция. В августе «выпорхнули» на свет Божий Darkstone и System Shock 2. Практически закончен «Князь» (рассказ об этих играх читайте в следующем номере «Домашнего ПК»). Рождество должно ознаменоваться пришествием близзардовского Diablo II. На геймерский суд спешит еще немало достойных соискателей титула «RPG-99» и нашей премии имени Станиславского и Немировича-Данченко. Ну, что ж, начнем перекличку, только предупреждаю: у некоторых игр названия пока рабочие и к моменту релиза вполне могут измениться.

### ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ

Название **Wizardry 8**
Разработчик **Sir–Tech**
Издатель **не объявлен**
Web–сайт **www.sir–tech.com/products/wizardry8/wiz8main.html**
Дата выхода **неизвестна**

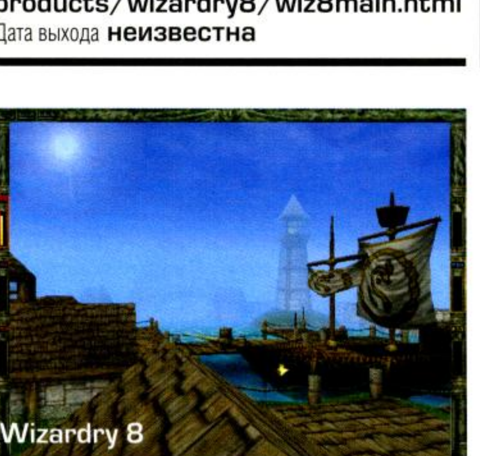

Wizardry 8


Wizardry 8

Если вы попросите меня назвать три самых знаменитых RPG-сериала всех времен и народов, то поверьте, что в ответе будут фигурировать Ultima, Might & Magic и Wizardry. «Мощь и Магия» последнее время напоминает о себе по крайней мере раз в год. Вокруг мира, созданного Ричардом Гэрриотом, постоянно ведутся разговоры в связи с его онлайновым воплощением Ultima Online и «долгостройностью» проекта Ultima: Ascension. А вот судьба восьмой игры из классической серии Wizardry вызывает серьезные опасения из-за известных неприятностей у ее разработчиков – компании Sir-Tech. Правда, зная порядочность этой команды по отношению к геймерам (крутые наемники из долгожданного Jagged Alliance 2 все-таки добрались до конечного пользователя), можно надеяться, что в скором времени и Wizardry 8 поселится на винчестерах наших компьютеров.

Как и следовало ожидать, отправная точка сюжета Wizardry 8 находится там, где заканчивалось действие в Wizardry 7: Crusaders of Dark Savant. Завладев мощнейшим артефактом Astral Dominae, содержащим тайну самой жизни, Dark Savant «испарился» в неизвестном направлении. На его поиски отправляются две могущественные расы – T'Rang и Umpani, а также ваш небольшой, но бесстрашный коллектив искателей приключений. Все пути сходятся к Доминусу, миру, расположенному на выступе Космического Кольца. Именно здесь обитают Cosmic Lords, именно здесь «место рождения» таинственного Astral Dominae...

3D-движок, разработанный специально для этой игры, не только способен «выдать нагора» полный ассортимент спецэффектов, но и дает возможность раскрыться талантам художников и дизайнеров, обещающих, что визуально Wizardry 8 будет самой красивой в быстро наполняющемся все новыми и новыми проектами мире ролевых игр. Особое внимание уделено тому, чтоб спецэффекты не выглядели чужеродными элементами, внесенными в игру «просто так», и посмотрев, к примеру, на окошко, игрок воскликнул бы: «О, это травленное стекло выглядит фантастично!», а


Wizardry 8


Wizardry 8


Wizardry 8










не уныло констатировал «Еще раз прозрачность...».

И наконец, напомним, что вам предстоит командовать партией из шести персонажей, к которым в любой момент могут присоединиться до двух NPC. Стало быть, максимальное число «членов партии» составляет 8 (по серийному номеру игры, что ли).

## ЧАРОДЕЙСТВО ПРОТИВ ЧЕРНОЙ МАГИИ

Название **Sorcery**
Разработчик **Starbreeze Studio**
Издатель **не объявлен**
Web-сайт **www.starbreeze.com/proj.htm**
Дата выхода **неизвестна**

Ох, и любят же в ролевых играх слово «sorcery» (между прочим, «wizardry» является его синонимом). Как же, без чародейства и магии в традиционных для RPG фэнтезийных мирах просто не обойтись. Вот и «горячие скандинавские парни» из Starbreeze, не придумав еще достойного названия своему проекту, остановились на этом. И здесь нет ничего удивительного, поскольку действие будет происходить в мире, где магия играет очень большую роль, причем массу неприятностей доставляют обезумевшие Архимаги, сеющие хаос и разрушения на просторах некоего континента. И к тому же эти нехорошие волшебники наложили на континент заклятие, что отнюдь не добавляет радостей местным жителям.

Готовьтесь к сражениям не на жизнь, а на смерть с подлой бандой чародеев и их предводительницей – императрицей Aderel. Сюжет – очень важная составная часть этой игры, а на геймплей будут влиять как разделение магии по различным гильдиям, так и исходные характеристики главного героя, управляемого игроком. Но сюжет, как вы сами понимаете, – это ядро одиночной игры, а в Sorcery ожидаются еще и два многопользовательских режима – multiplayer adventure (кооперативный) и multiplayer battle (типа deathmatch).

Будет ли следовать Sorcery стандартам, касающимся традиционных для «средневековых» RPG видов оружия, предметов, монстров и пр.? Отвечая на этот вопрос, разработчики обещают, что кроме хорошо знакомого по другим играм «инвентаря», будут и интригующие нововведения, но до конца секреты не открывают, чтобы игроки оставались в состоянии напряженного ожидания до самого релиза.

Что касается развития сюжета, то следует обратить внимание на его двойственный характер. Кое-какие фрагменты игры строго линейны, в других же местах свободы передвижений и выполнения заданий будет намного больше.

Если вы внимательно присмотритесь к скриншотам, то отметите очень высокий уровень графического решения игры (лично мне особенно пришлись по душе искривленные поверхности) и сразу же поймете, что без использования 3D-акселераторов не обойдется, причем скорее всего основным API будет OpenGL.

Кстати, на сайте игры имеется маленький сюрприз для меломанов – микс трех песен из саундтрека к грядущей игре в формате MP3. Вот координаты

http://www.starbreeze.com/sorcerymix_high.mp3

## ЗА ВИРТУАЛЬНЫМ ИГРОВЫМ СТОЛОМ

Название **Neverwinter Nights**
Разработчик **Bioware**
Издатель **Black Isle/Interplay**
Web-сайт **www.neverwinternights.com**
Дата выхода **2000**

Команда «медиков-разработчиков» BioWare, блеснувшая полгода назад замечательным ролевиком Baldur's Gate, не останавливается на достигнутом и постоянно подпитывает охочих до новостей журналистов и игроков информацией о своих новых проектах. Один из августовских анонсов BioWare мгновенно вызвал бурную реакцию во всех онлайновых игровых СМИ. Судя по первоначальным сведениям и учитывая талант и мастерство разработчиков, можно ожидать очередного хита. Жаль только, что немногим из наших соотечественников удастся в полной мере ощутить прелесть игры в Neverwinter Nights из-за того, что в первую очередь она будет ориентирована на онлайновый многопользовательский режим.

Кудесники из BioWare решили сотворить «виртуальную копию», отражающую все нюансы настоящей «живой» настольной ролевой игры. Представьте себе «теплую компанию», во главе с Dungeon Master'ом садящуюся за стол, чтобы углубиться в игровой мир, созданный в соответствии с классическими правилами D&D (3 edition) и раскинувшийся в не менее классической вселенной Forgotten Realms. Игроки в Neverwinter Nights практически не будут замечать, что они разнесены в пространстве, поскольку обещано, что дух общения, свойственный реальным ролевым играм, будет бережно сохранен. Интересно, что предусматривается специальный мультиплейерный модуль Dungeon Master, позволяющий в реальном времени изменять сюжет, «вселяться» в персонажей, управлять битвами как бы «из-за кулис» и т. п.

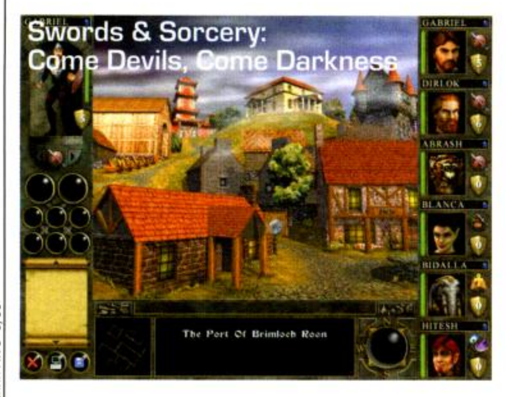
Поклонников RPG (в частности, построенных на базе системы D&D) обычно очень интересует, какие расы и классы игровых персонажей будут доступны в игре. Уже сейчас известно, что возможны разнообразные комбинации семи рас

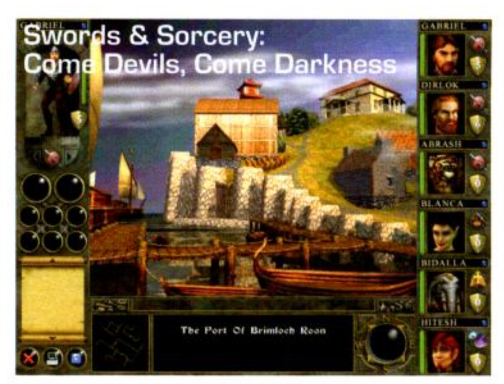


















и двенадцати классов, среди которых обнаруживаются как стандартные, так и новые.

Магический арсенал также не будет отличаться от стандартов третьего издания правил D&D, а количество заклинаний превысит 200 (для сравнения напомню, что в Might & Magic VII спеллов меньше сотни).

Любителей Baldur's Gate и «добавок» несомненно порадует возможность импорта «балдурсовских» персонажей в Neverwinter Nights, но при этом характеристики будут подстраиваться под стандарты того же 3-го издания D&D. Интересующимся бестиарием сообщу, что ожидается большое разнообразие монстров и их немалый количественный состав (около двухсот типов).

## «КАК ВЫ ЯХТУ НАЗОВЕТЕ...»

Название **Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness**
Разработчик **Heuristic Park**
Издатель **неизвестен**
Web-сайт **www.heuristicpark.com/deep6.htm**
Дата выхода **2000**

И снова звон мечей, и снова волшебство заклинаний, и снова D. W. Bradley, тот самый Брэдли, который приложил всю мощь своего таланта к трем последним играм из серии Wizardry. Сейчас же его творческая фантазия искусного создателя миров направлена на Swords & Sorcery. Разработкой занят коллектив Heuristic Park, не так давно «отметившийся» активным участием в Return To NaPali, очень неплохом дополнении к легендарному Unreal. В настоящий момент у проекта вообще нет никакого имени. Негоже столь многообещающей игре обзаводиться таким стандартным названием. Вспомните строку «Как вы яхту назовете, так она и...».

Итак, игра начнется, как и многие ее «коллеги по жанру», с формирования «группы товарищей», что на языке ролевых игр называется партией, в составе шести участников. Задача перед небольшим коллективом единомышленников стоит непростая – обнаружить Меч Мэвина. Этот предмет из категории холодного оружия сотворен из двух металлов, один из которых благословлен, а второй – проклят. И вот такое единство противоположностей придает «ножичку» силы невиданные. На протяжении опасного и трудного путешествия отважные герои столкнутся с целой чередой таинственных событий и предметов.

Выбор исходных характеристик при генерации персонажей способен поразить воображение даже бывалых RPG-шников, ведь наряду со стандартными расами есть такая экзотика, как, например, элефанты (или попросту слоны), 42 скилла, 50 заклинаний и 8 «черт характера» – согласитесь, совсем неплохо.

Известно, что святая святых любого ролевика – это система боя, так вот в RPG Дэвида Брэдли переключаться между походовым режимом и real-time в сражении можно будет в любой момент.

Трехмерный engine во многом не уступает конкурентам из этого же обзора. Как вы смотрите на переключение между видами «от первого» и «от третьего лица» или способность героев передвигаться вплавь (не зря, видать, среди игровых локаций имеется подводный замок)? А на лошадях, по-моему, не ездили пока ни в одной ролевой игре. Теперь будут.

Я уже не говорю о ставших нынче «признаками хорошего тона» динамическом освещении, изменении погодных условий и смене дня и ночи.

## ВОССТАВШИЙ ИЗ АДА

Название **Revenant**
Разработчик **Cinematix**
Издатель **Eidos**
Web-сайт **www.eidosinteractive.com/revenant/**
Дата выхода **сентябрь–октябрь 1999**

В последнее время излюбленными персонажами RPG становятся, скажем так, не совсем ординарные личности – вампиры, братоубийцы, оборотни, ожившие мертвецы и т. д.

Вот, например, главный персонаж Revenant – когда-то, за тысячи лет до описываемых событий, он был великим воином и героем. Но даже герои смертны. Локки д'Аверам умер в своей прошлой жизни, но был вызван (summoned) из ада могущественным чародеем, чтобы помочь в поисках королевской дочки и свершении мести над коварными похитителями. Его мозг девственно чист, он не помнит ничего из того, что было с ним в прошлой жизни, и должен заново учить все, что знал когда-то.

В начале работы над этим проектом все игровые обозреватели прозвали его «Diablo с цветным освещением» – уж очень яркие, насыщенные цветами экраны, с применением вышеназванных эффектов публиковали разработчики. Позднее стало понятно, что это не единственное, чем может гордиться игра.

После недавнего выхода демо-версии Revenant можно уже говорить и о нюансах геймплея. Первое, что приходит на ум после игры, – это файтинги. Старые добрые аркадные драки вернулись в этой новой RPG. Все дело в уникальной системе сражений. Стандартная система «указал и нажал», знакомая нам еще со времен Diablo, объединена здесь с уже привыч-










Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness

ными по аркадам клавишными комбинациями (combos) и их сочетаниями. Короче, при хорошем владении «клавишами» и быстроте реакции вы можете заставить Локки проводить такие фантастические комбинации ударов, против которых не устоит и монстр, в десять раз сильнее вашего героя.

Заслуживает внимания и интересная система заклинаний. В игре существует большое количество специальных амулетов, комбинируя которые вы можете создавать оригинальные заклинания. Причем первое применение волшебства – это собственно обучение, после чего Локки сможет пользоваться им постоянно. Магический арсенал содержит более 30 заклинаний.

Если говорить о графике игры, то выглядит она просто великолепно, анимация монстров вообще выше всяческих похвал, а уж динамическое освещение... Одним словом, без 3D-акселерации, несмотря на изометрическую проекцию игры, здесь не обошлось.

Кроме того, в игре будут нелинейный сюжет, оригинальная музыка от Ronie Moorings и группы Xymox, трехмерный звук и звуковые эффекты.

В поисках пропавшей принцессы нас ожидают более тридцати различных врагов (у всех своя собственная манера боя и коронная комбинация ударов).

## РАСПОРЯЖАТЬСЯ СПОСОБНОСТЯМИ НАДО С УМОМ

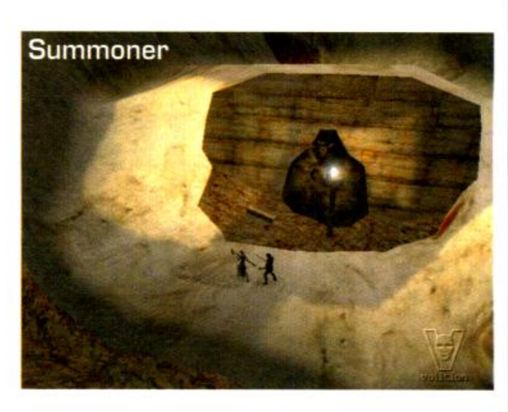
Название **Summoner**
Разработчик **Volition**
Издатель **THQ**
Web-сайт **www.summoner.com**
Дата выхода **2000**

Вы можете себе представить настоящий ролевик, сделанный на основе графического движка от ....леталки? Оказывается, это вполне обыденная вещь. Был достаточно неудачный опыт с Descent to Undermountain (догадались, что послужило основой?). Надеюсь, что новый опыт, в котором задействован движок потомка Descent, прославившегося под именем Freespace, будет более удачным. Все предпосылки к этому есть, начиная от увлекательного сюжета и заканчивая современными технологическими наворотами трехмерного характера.

Опытным RPG-шникам не нужно объяснять, что такое «summon» и «summoner». Первое из этих слов означает действие по материализации как добрых, так и злых духов, демонов, големов, элементалов и прочих сверхъестественных существ, а второе – персону, умеющую это делать. Сразу же чувствуется, какой богатый подробностями и неожиданными поворотами сюжет можно придумать, опираясь на особенности жизни «саммонеров».

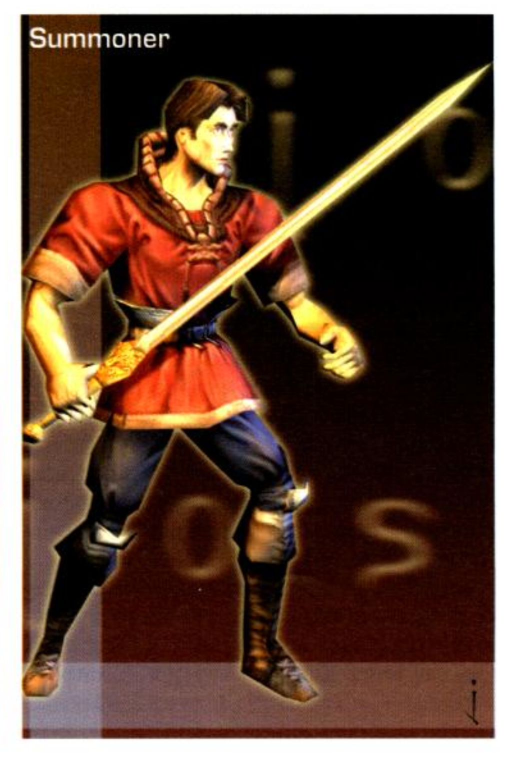
Чудодейственные способности вызывать духов передаются по наследству, а их обладатели имеют своеобразную метку, знак своей принадлежности к сообществу «саммонеров». Случилось так, что нашему герою Джозефу в трудной ситуации пришлось воспользоваться дремлющими в нем самом силами. Однако первый блин, по традиции, оказался комом, и в результате парень стал изгнанником. Но мир не без добрых людей, и один из таких добряков поделился информацией насчет четырех волшебных колец, позволяющих «саммонеру» правильно и безошибочно распоряжаться своими способностями. Но вскоре выясняется, что не только Джозеф стремится к обладанию колечками, есть и другие желающие. Таким образом, создается партия из четырех особ, дружно шагающая к заветной цели. Интересно, что направление формирования характера и способностей основного персонажа задается не в самом начале игры, как чаще всего бывает, а по мере прохождения игры.

Очень смешно, но в рассказах и об этой игре сплошь и рядом встречаются слова «истинная трехмерная RPG». Воспоем, стало быть, реквием по безвременно почившим в бозе старым добрым двухмерным спрайтовым ролевикам, если им на смену идут такие «монстряки», как Summoner. Шутка ли сказать, трехмерный рельеф, многополигональные персонажи, динамическое освещение, hi color, – мало не покажется. ■

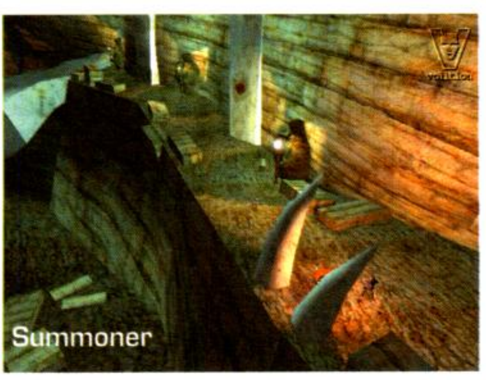

Summoner


Summoner


Summoner


Summoner


Revenant


Summoner

# Игры на экспорт: журналистское расследование

Олег Данилов, Сергей Светличный





## Том 0 Артподготовка (пролог)

### ДОКУМЕНТ № –1 ИГРЫ НА ВКУС

Мы, журналисты, в общем-то достаточно подозрительные и скептически настроенные индивидуумы. Поэтому, когда слышим, что кто-то собирается выпустить «революционную игру», то понимаем, что она всего-навсего «имеет не более двух-трех предшественниц». Если речь идет о «сногсшибательной графике», делаем вывод, что игра «на уровне прошлого года». И т. д. и т. п. Мы не верим на слово (особенно пресс-релизам), не допускаем поблажек (ну, почти не допускаем). Пока не попробуем игру на вкус, цвет, размер, объем и запах, не делаем поспешных выводов. Разве что иногда, когда в наши руки попадают отечественные разработки, черствые души немного размякают, и, смахивая слезу, мы с умилением смотрим на наших родных уродцев, непроизвольно завышая оценки.

Но, в конце концов, мы живем в цивилизованной стране, «славной своими программистами», почти что на родине «великого Пажитнова». Так почему же делаем поблажки своим, чем они лучше наших иностранных друзей? Так что готовьтесь, друзья-разработчики, – теперь никаких поблажек, никакого панибратства и скидок. Журналистское расследование – это серьезно. Попробуем новые украинские игры на вкус...

### ДОКУМЕНТ № 0 КРУГИ НА ВОДЕ

По роду работы мы большую часть времени проводим в Internet. Конечно, найти что-либо на «Величайшей Барахолке» всех времен и народов весьма сложно (см. «Домашний ПК», № 5–7 и материалы этого номера). Но зато совершенно случайно порой забредаешь в такую глушь и Тьмускорпионь... А иногда Сеть вытягивает на берег потрясающие жемчужины... или их выносит прибой?

Как известно, от всех интересных игровых проектов по Сети, как по водной глади, расходятся многочисленные круги. То больше, то меньше, причем это зависит не от оригинальности и значимости игры, а, скорей, от разговорчивости и общительности разработчиков.

Так, наблюдая за происходящим в Лос-Анджелесе флагманским шоу игровой индустрии E3, мы выкопали среди кучи «мусора» (Diablo II, Tiberian Sun, Quake III, Unreal Tournament etc) пару «золотых самородков» – screenshots из Carnivores 2, продолжения оригинального симулятора охоты на динозавров от киевской команды Action Forms (рассказ об игре Carnivores читайте в первом, сейчас уже раритетном, номере «Домашнего ПК»). «Раз!», – сказали мы.

Дальше – больше. Сканируя игровые новостные серверы, обнаружили на GameStone, www.gamestone.ru (см. «Домашний ПК», № 3) интервью с разработчиками Vital Engine ZL, на основе которого небезызвестная GSC Game World (WarCraft 2000, «Казаки») делает интеллектуальный 3D-action Venom. «Два!», – сказали мы.

После чего, исследуя план экспозиции грядущей в сентябре лондонской игровой выставки ECTS, наткнулись на небольшой стенд, где гордо красовалось GSC Game World. Притаившись рядышком со стендами Monte Cristo Multimedia и Rage Software, он явно говорил о серьезности намерений украинских разработчиков. «Три!», – сказали мы.

Последней каплей стало сообщение об игре Venom на многоуважаемом англоязычном Web-сайте GA-Source (www.ga-source.com). «Пора!», – сказали мы и собрались в гости к киевским разработчикам...

## Том 1 Kozak – на твій смак

### ДОКУМЕНТ № 1 КРУГИ НА ВОДЕ 2 (НЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Наш визит в GSC Game World начался с курьеза. Один из нас (не будем указывать пальцем), увидев на мониторе компьютера пасторальный пейзаж, несколько кавалерийских юнитов, бьющий в недалекий берег прибой, воскликнул: «Это Age of Empires II?!». Что самое интересное, автор отлично знал, что до выхода продолжения средневековой стратегии от Microsoft еще семь верст лесом, что игра находится в стадии бета-тестирования, но... Как вы уже поняли, он ошибся, это были они – «Казаки» (слышали бы вы, что нам сказали в ответ авторы...).

В феврале этого года, рассказывая о начальных стадиях разработки данной исторической стратегии реального времени, мы говорили о чрезвычайно высоком уровне графики и реализма, сегодня же можем лишь подписаться под своими собственными словами (без всяких скидок на то, что это отечественный проект). Причем графика, которая наблюдается на screenshot'ах игры, имеет мало общего с тем, что можно рассмотреть непосредственно, так сказать в процессе. Она живая...

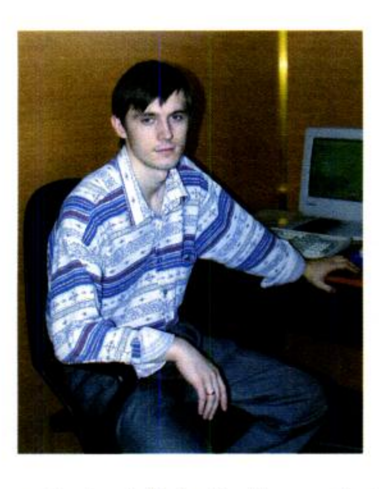
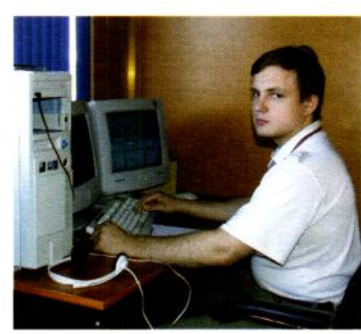
Отдельно хочется сказать о пресловутых «кругах на воде». Этот эффект описывается в пресс-релизе скучным словосочетанием «рендеринг воды в реальном времени», но дело, естественно, не в названии. Вода, в которой отражаются проплывающие корабли и стоящие на берегу строения, вода, в которой расходятся круги от плывущих фрегатов и шебек, вода, которая светится, как на полотнах знаменитых маринистов...

### ДОКУМЕНТ № Y КТО КРАСИВЕЙ?

Этот вопрос беспокоит Сергея Григоровича, директора GSC, и всех разработчиков «Казаков» (бессовестно пользуясь случаем, хотим передать привет сценаристу Андрею Заволокину, главному художнику Дмитрию Зенину, художнику Андрею Зенину, главному программисту Андрею Шпагину). Кто красивей? «Казаки» или Age of Empires II? Ребята задавали нам этот вопрос еще в феврале (правда, тогда разговор шел о первой части Age of Empires), задали и сейчас. Что сказать? По той информации, которая нам известна о проекте Microsoft (благо пресс-релизы, screenshot'ы, рисунки из игры сыплются, как из рога изобилия, Microsoft может себе это позволить), уже можно сделать определенные выводы. И выводы эти не в пользу софтверного гиганта. Если говорить только о графике – наши лучше: береговая линия, исторически достоверные строения, воинские подразделения, холмы, леса, вода, огонь.

Нюансы геймплея, баланса, игровой стратегии, подмножество features каждой из игр мы обсудим чуть позже, когда Age of Empires II и «Казаки» доберутся до релиза (IV квартал 1999 г. и I квартал 2000 г., соответственно). Конечно, у игры Microsoft будет преимущество во времени (да и в известности марки), но все же, мы думаем, они смогут побороться на равных. По словам Сергея Григоровича, ребята очень внимательно присматриваются к работе Microsoft, ведь, как-никак, именно первая «Эпоха Империй» послужила толчком для создания «Казаков». Сейчас, когда работы над Age of Empires II почти завершились, а проект GSC Game World входит в финальную стадию, авторы бы сделали многие вещи по-другому, но мы-то знаем, что пределов совершенству нет, и идеальных игр не бывает.

И еще одно. Как нам кажется, сравнивать Age of Empires II и «Казаков» нельзя, они совершенно разные и непохожи друг на друга (AoE – стандартная, в принципе, стратегия, в то время как «Казаки» делают акцент на исторический реализм). Если же у вас все-таки возникнет желание провести подобный сравнительный анализ – пожалуйста. Web-сайт игры «Казаки» – http://www.gsc-game.com/



**GSC Game World: мы отрываемся от работы только для фотографирования. Слева направо: Сергей Григорович (директор), Вячеслав Климов (программист HoveRace), Алексей Бабанский (PR-менеджер), Дмитрий Зенин (художник «Казаков»)**



russian/kozaks/index.htm. Все-все об игре Microsoft можно узнать по адресу http://www.microsoft.com/games/age2/. Успехов вам!

### ДОКУМЕНТ № 2А
### ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ МОЕМ?

На самом деле мы немного лукавим, называя историческую стратегию от GSC «Казаками». С недавних пор в пресс-релизах «Казаки» все чаще фигурируют как European Wars: Warlord's Style. Нам, честно говоря, больше нравится старое название, но что поделать – в Америке никто не знает (бедные люди!), кто такие казаки. Хотя, отклоняясь от темы, заметим, что в средние века на Мальте они очень ценились. В качестве рабов. Такие дела.

А идея-то была хороша. «Казаки»... как звучит. Прямо-таки вижу, как ложится под копыта казацких коней брусчатка Парижа, и тысячи чаек под белыми парусами входят в гавань Стокгольма. Эх, зрелище! Сейчас же название стало слишком претенциозным, неколоритным, непонятным и т. д. Но... У них, «там», это любят.

### ДОКУМЕНТ № 2Б
### ФРЕГАТ «ВЕСОМ» 2 МЕГАБАЙТА

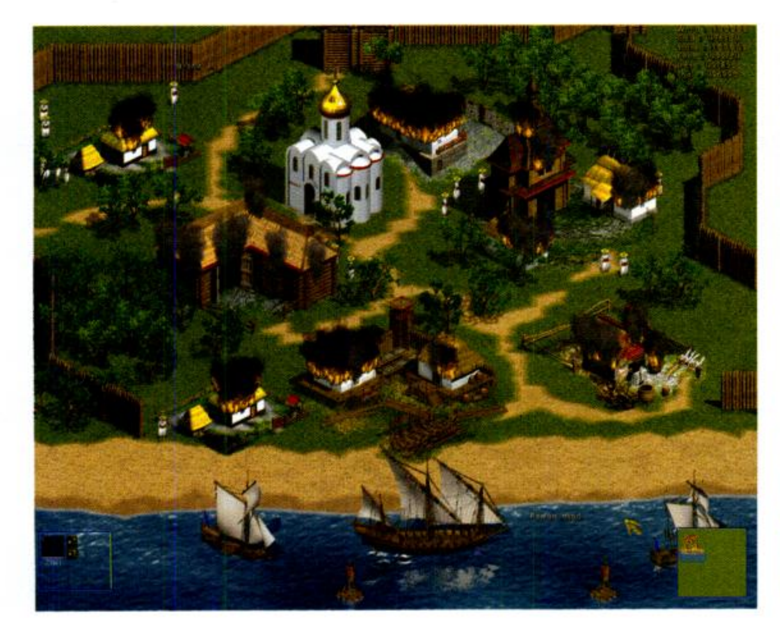
Мы достаточно подробно рассмотрели сюжет «Казаков» в февральском номере «Домашнего ПК» (уж позвольте нам называть игру старым именем). Рассказали об исторической реалистичности и достоверных сценариях. Об огромных размерах карты. О количестве одновременно участвующих в бою юнитов (тем, кто не помнит, – до 8000, масштабы, к которым еще предстоит привыкнуть). О «почти» трехмерном ландшафте. О шестнадцати нациях со своими уникальными юнитами и строениями. О некоторых технологических особенностях игры. Так что повторяться не будем. Тех же, кому интересно, отправляем на Web-сайт GSC Game World.

Нам хочется передать личные впечатления. Когда в первый раз смотришь на картинку, кажется, что благодаря вмешательству какой-то магической силы ты перенесся на 300 лет назад – в XVII столетие. Бой с высоты птичьего полета выглядит еще более впечатляющим: штурмующие колонны пехоты выкашиваются шрапнелью; стремительная атака конницы сметает хлипкую оборону; дым артиллерийской стрельбы, застилающий усыпанное павшими воинами поле боя; последние несколько гренадеров защищают орудие, но... сопротивление сломлено, и пушки переходят на сторону нападавших. Все это надо видеть. Причем, когда мы говорим «пехота», «конница», мы имеем в виду не десять юнитов соответствующего вида, из последних сил изображающих огромную армию. Как вам атака сотни всадников на засевших в лесу две сотни пехоты с двумя-тремя десятками пушек в качестве козырного туза? А стоящий за лесом в засаде отряд из еще двух-трех сотен солдат?

К сожалению, нам не удалось стать свидетелями одного «исторического» боя, так что судить о нем













можем только по рассказам самих разработчиков: во время тестового (а какого же еще?) сражения по сети в «Казаков» у одного из игроков без видимых причин начал притормаживать компьютер. В чем дело, он понял, когда на его территорию вторглась армия, состоящая из трех тысяч (!) пехотинцев. Он говорит, это было незабываемое зрелище: три игровых экрана, под завязку забитые шагающей пехотой! Надеемся, что представленные иллюстрации хоть частично передадут дух игры. Тех же, кого интересуют технические и исторические реалии игрового мира, мы отправляем опять-таки на Web-сайт GSC.

Единственное, на что хочется обратить внимание, – военно-морские силы. Фрегаты, галеры, шебеки, чайки. Никогда они не были так красивы, никогда еще не двигались так завораживающе грациозно. Жаль только, что грандиозных морских сражений нам, скорее всего, не увидеть. Каждый красавец фрегат занимает в оперативной памяти около 2 MB (огромное количество кадров анимации дает-таки знать), так что 10–12 боевых кораблей могут существенно затормозить даже мощный компьютер. Вот когда стандартом для игровых станций станет 256 MB оперативки, тогда и можно будет говорить о масштабных морских побоищах.

Графика – это просто замечательно, скажет читатель, а как у «Казаков» с играбельностью, с балансом сил? К сожалению, на этот вопрос ответить сейчас еще нельзя: разработка искусственного интеллекта находится в начальной стадии, рабочей демо-версии тоже пока что не существует. Мы отдаем себе отчет в том, что это – основы основ любой игры, и качество их исполнения в подавляющем большинстве случаев оказывается решающим для вынесения приговора – станет игра хитом или благополучно провалится. Однако и в GSC Game World это прекрасно понимают, так что будем надеяться на лучшее.

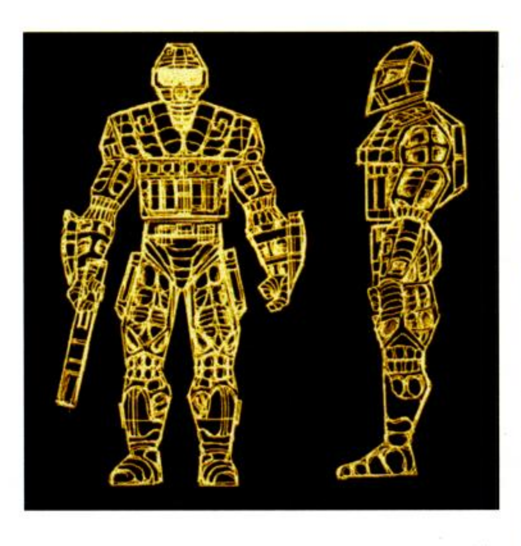
Такие дела. Чтобы закончить разговор о «Казаках» (или European Wars: Warlord's Style), еще раз отошлем вас, уважаемые читатели, к нашей публикации во втором номере «Домашнего ПК» и на Web-сайт GSC Game World.

## ДОКУМЕНТ № 3
## НЕЗАКОННОЕ ПРОНИКНОВЕНИЕ

Пришло время поговорить о второй игре, создаваемой киевской компанией. Командно-тактический 3D-шутер Venom разрабатывается Андреем Прохоровым, Романом Лутом и Сергеем Забарянским. Для GSC Game World это – команда сторонних разработчиков, хотя работают они в одной связке с другими сотрудниками GSC.

Давайте договоримся сразу. Вы, уважаемые читатели, посетите Web-сайт, http://www.ln.com.ua/~zssoft/vital/, в разделе Download загрузите себе первую играбельную технологическую версию Venom, выпущенную 31 июля, а также update для нее и, сделав поправки на некоторое количество «багов», оцените игру самостоятельно. И те из вас, кто сможет дойти до командного центра военной базы (даже используя чит-код CURE, который необходимо вводить с консоли), напишут нам (danil@itc.kiev.ua) о своих впечатлениях от игры.

Дело в том, что именно эта игра разобщила наш давно сложившийся авторский коллектив. Одному из нас нравится в игре все, другому, практически с



такой же категоричностью, не нравится ничего. Так что ниже приведено некое усредненное мнение.

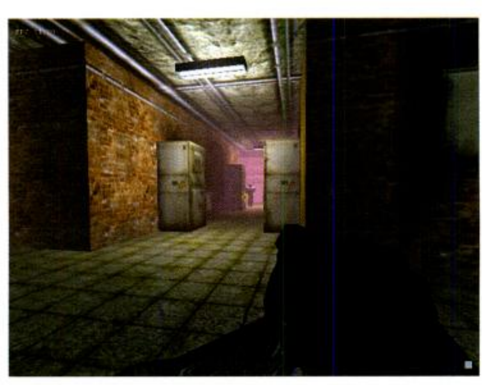
Сюжет вроде бы не блещет оригинальностью: таинственная комета; споры инопланетной жизни, занесенные на Землю; непонятные существа, контролирующие людей (здравствуй, старик Хайнлайн!); захваченные инопланетянами военные базы и т. д. и т. п. Почти стандартный (ГОСТ 55-1983Х) фантастический сюжет (добрый день, агент Малдер!). Дальнейшее известно по многочисленным книгам, фильмам и играм. Конечно же, находится идиот – последняя надежда человечества, задача которого пробраться на военную базу, контролируемую «тварями из космоса», и разобраться с ними на месте. А теперь, как говорится, – дискотека...

## ДОКУМЕНТ № 4
## НИКТО НЕ ХОТЕЛ УМИРАТЬ

Что чувствует одинокий спецназовец, угодивший на хорошо охраняемую военную базу? Врагов слишком много, они везде. Патрули, рев тревожной сигнализации, спешащие на помощь солдаты – вся прелесть человеческого общения с помощью огнестрельного оружия. «Положить» всех врагов (рота, батальон, полк?) практически нереально. Говорят, когда в игру введут напарника (да, да, идиотов из спецназа будет двое) и небольшого паукообразного робота-помощника, воевать станет легче. Наверно так и будет. Говорят также, что можно прятаться в тени а-ля знаменитый Гаррэт из Thief, отвлекать врагов, двигаться бесшумно, не привлекая внимания. Много чего будет сделано в полной версии. Учитывая реалистичную физику игры, трехмерные акустические эффекты, следует ожидать действительно неординарных решений, если, конечно, программисты реализуют их, а дизайнеры смогут грамотно всем этим добром распорядиться.

Пока что нам доступен только так называемый hardware test (заметьте, в id Software, кажется, изобрели новый игровой жанр – bug remove, «устранение ошибок»). В принципе, уже в этой «демо-версии» есть на что посмотреть, хотя о многом, к сожалению, можно «догадаться», только прочитав пресс-релиз. Так, искусственный интеллект имеется, хотя до обещанных высот ему еще расти и расти. Тем не менее то, что есть сейчас, ничем кардинальным от уже вышедших шутеров не отличается, однако сами разработчики утверждают, что в этой версии AI находится на «нуле». Ну что ж, если это «нуль», то интересно, что же будет в итоге.

















Солдаты патрулируют территорию, в перестрелке способны спрятаться в укрытие и даже «сбегать» за помощью (последнее, судя по всему, действительно происходит; во всяком случае, если вы «упустили» одинокого охранника, то спустя короткое время ждите в гости «теплую компанию»). В бою без особых последствий для жизни «поймать на грудь» гранату не удастся: одна автоматная пуля (не говоря уж о более серьезном оружии) снимает 20–30% жизни, и никаких аптечек нет. Здесь, кстати говоря, явственно просматриваются черты великолепной сетевой игры Action Quake 2.

Из-за отсутствия поддержки трехмерного звука (она должна появиться позднее) ориентироваться по звукам пока нельзя, что весьма затрудняет игру. Тень пока что также не спасает от всевидящего ока недремлющего охранника. В общем, из-за многочисленных отсутствующих нюансов, из которых и должен в будущем сложиться геймплей, эта «демо-версия» действительно скорее является простой тестовой версией, предназначенной для проверки совместимости с различным аппаратным обеспечением. Пока что геймплея, как такового, нет. То, что мы видели, опять-таки напоминает скорее вышеупомянутый Action Quake 2 в одиночном режиме без возможности сохранения.

## ДОКУМЕНТ № 5
## ВСЕ ДЕЛО В ДИНАМИЧЕСКОМ ОСВЕЩЕНИИ

Первые screenshot'ы из игры, помещенные на сайте разработчиков, заставили нас (да и не только нас) схватиться за головы. Это же кошмар! Но все оказалось не так плохо. Просто на первых игровых экранах почему-то было отключено динамическое освещение. В динамике же все выглядит симпатичней. И в этой демо-версии, и в предыдущей, демонстрирующей возможности движка (можно загрузить с того же Web-сайта разработчиков), есть и динамическое освещение, и направленные источники света, и реалистичная вода с волнами от движущихся или упавших в нее предметов, зеркала, ореолы от источников света, бьющиеся лампы (ноу-хау украинских разработчиков, применяется только в Chasm и вот – в Venom; видимо, добропорядочным американцам и в голову не может прийти подобное кощунство – расколотить лампу в общественном месте), environment mapping (металлические и хромированные поверхности), туман. Одним словом, в движке поддерживаются все технологии, обязательные для современных 3D-action.

А вот теперь пришла пора поговорить о том, чего в игре нет. Как уже было указано выше, одному из нас игра не понравилась. Не понравилось практически все: отсутствие возможности записи в демо-версии, плохо реализованная настройка клавиатуры, неоптимизированность движка (порой скорость падает до 1–3 кадров в секунду на отнюдь не слабом компьютере), бедные текстуры и слабая архитектура уровня, невразумительный внешний вид оружия – да, идея объединить все «пушки» в одну интересна, но то, как она выглядит на текущий момент, не впечатляет (расположение индикаторов здоровья, патронов и магазинов на рукавах комбинезона и оружии весьма оригинально, хотя пользоваться ими совершенно неудобно). Практически полное отсутствие объектов – имеются лишь квадратные ящики и примитивные по своей архитектуре комнаты и коридоры. Слишком упрощенное управление (а-ля Quake). Не стоит забывать, что тот же Thief стал великолепной игрой именно благодаря расширенным возможностям по управлению персонажем.

Конечно, претензии серьезные. На переполненном рынке 3D-action очень трудно найти место под солнцем никому не известным разработчикам. Если все вышеуказанные недоработки не будут исправлены в официальной демо-версии, у Venom практически не останется шансов на успех. Если же разработчикам удастся реализовать все задумки и выполнить все обещания, мы получим действительно интересную игру. Что бы ни говорил кое-кто (не будем указывать пальцами) о множественном цитировании других игр (Jedi Knight, Thief, Chasm, Spec Ops, Rainbow 6 и т. д.), придумать что-то действительно оригинальное в 3D-action очень сложно. Подождем же полноценную демо-версию.

## ДОКУМЕНТ № 6
## А КОМПОТ?

Напоследок мы оставили еще одну игру, демо-версию которой GSC планирует подготовить к сентябрьской выставке ECTS. Это – аркадный гоночный симулятор с элементами экономики HoveRace.

Действие игры происходит в XXI столетии. Самым популярным видом спорта в следующем веке становится HoveRace – гонки на машинах с гравитационными подушками. Но это не только спорт. Как и любое зрелище, жестокие технологические гонки с применением оружия стали также большим бизнесом со своей мафией, своими законами, воротилами и продюсерами. Кроме бесшабашных гонок на выживание, вас ждут апгрейды собственных hovercraft, общение с букмекерами, боссами конкурентов, соперниками и другими персонажами игры. Подкуп, диверсия, жульничество, деньги, деньги и еще раз деньги – все идет в ход, чтобы стать всепланетным чемпионом по HoverRace.

В полной версии игры нас ожидают 40 трасс-арен (до 20 кв. км на открытой местности), множество движущихся объектов и механизмов, 24 модели hovercraft, каждая из которых имеет свои слабые и сильные стороны. Реальная физика мира и возможность ее локального изменения с помощью различных видов вооружения. Реалистичная система повреждений, более 100 апгрейдов машин, сюжетный вариант игры – «Карьера». Конечно же, поддерживаются все современные спецэффекты, большие разрешения, API трехмерного звука, сетевые баталии и т. д.

Как уже говорилось, к выставке GSC обещают играбельную демо-версию, так что мы обязательно попробуем ее в деле и поделимся впечатлениями с вами. Все же, что есть у нас на сегодняшний день, – это пара «ранних» screnshot'ов из игры.

## ДОКУМЕНТ № 6-BIS
## ТОЧКИ НАД «I»

Ну вот, наш визит в GSC Game World завершился. После партии в Quake III, где, как говорится, победила дружба (хотя некоторые жаловались на неудобство управления, чужую мышку, высокий ping и т. д.), мы перешли к обсуждению серьезных вещей – перспектив.

Понятно, что все игры, о которых мы рассказали, делаются на экспорт. Поэтому-то и названия англоязычные, и редактор уровней (обязательное требование западных издателей) к «Казакам» – одна из основных утилит. Кстати, редактор просто потрясающий – он может создавать трехмерные ландшафты на основе отсканированных топографических карт. Все игры будут демонстрироваться на лондонской выставке ECTS – второй, пожалуй, по значимости в игровой индустрии. В шутку Сергей Григорович говорит, что издателем игр будет компания, название которой начинается на G и заканчивается на T (подсказка: второе слово Interactive). А если говорить без шуток, GSC настроены очень агрессивно – ведь достаточно слабая ANNO 1602 покорила всю Германию (более миллиона копий), и, в конце концов, наши игры стоят того, чтобы за них платить.

Очень хочется верить, что GSC повезет, и издатели для трех неординарных проектов все-таки найдутся. Мы надеемся, все будет хорошо, и даты выхода игр (I и II кварталы 2000 г.) – станут реальностью.

Пожелаем же нашим соотечественникам удачи. Это их первые крупные проекты (проба движка – Warcraft 2000 – не в счет), и дай Бог, чтобы их не постигла печальная судьба пресловутого первого блина. К тому моменту, когда вы будете читать этот номер, все уже должно решиться...

Мы же обязательно вернемся к украинским играм – играм на экспорт. Так что...

*Продолжение следует*

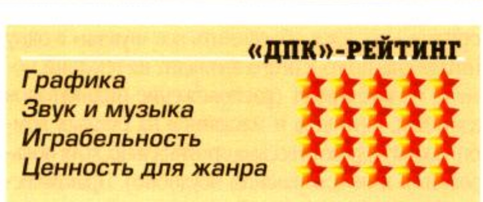



# Одиночка в чужом мире (почти по Хайнлайну)

Александр Птица




Название **Outcast**
Жанр **adventure/action**
Разработчик **Appeal**
Издатель **Infogrames**




**СТРАНИЧКИ ИЗ ДНЕВНИКА...**

Разрешите представиться! Меня зовут Каттер Слэйд. Вообще говоря, мою профессию мирной не назовешь, ибо занимаюсь я всяческими спецназовскими делами, отнюдь не располагающими к размеренному времяпрепровождению. Могу признаться, что по характеру я парень спокойный, рассудительный, да и по части юмора не промах. Но вот по роду своей деятельности вечно оказываюсь в каких-то переделках и носит меня по городам и весям не только Земли-матушки. Порой приходится попадать в такие места, куда уж точно никогда не ступала нога человека, похожего на нас с вами.

Как частенько случается, началось все из-за достопочтенных «рыцарей науки», возжелавших провести исследование параллельных миров, для чего в оные был заслан нашенский зонд. Да вот то ли «глюки» у аппаратуры случились, то ли гуманоиды какие-то чужепланетные постарались, но произошел жуткий взрыв, в результате чего образовалось нечто вроде черной дыры. Жить по соседству с объектом, имеющим свойство засасывать близлежащую материю, не особенно приятно, а где-то даже и опасно, да и зонд не мешало бы найти. Вот и привлекли меня в состав разведывательно-изыскательского десанта. Компания подобралась вполне приличная: сам доктор Уильям Кауффман (из-за изобретения которого вся эта беда и случилась), его ассистент Энтони Ксю и (эх, не сыпьте мне соль на раны...) экзобиолог Марион Вулф. Перед нашим маленьким коллективом была поставлена задача – проникнуть в параллельный мир, обнаружить пропавший зонд, разобраться в причинах возникновения черной дыры и соответственно разработать способ ее ликвидации...

Но, увы, «высадка десанта» не обошлась без неприятностей. Последнее, что мне удалось запомнить, был Взрыв. За ним последовало неизвестно сколько времени, проведенного в «отключке», и, наконец, я как будто снова начал осознавать себя, очнувшись на лежанке в какой-то невзрачной хижине. Но где же мои коллеги? Они были экипированы всеми «девайсами», необходимыми для ремонта зонда. И вообще, куда я попал? Надо бы побыстрее разобраться в произошедшем и постараться их разыскать. Иначе нашему миру действительно грозит неминуемый конец.

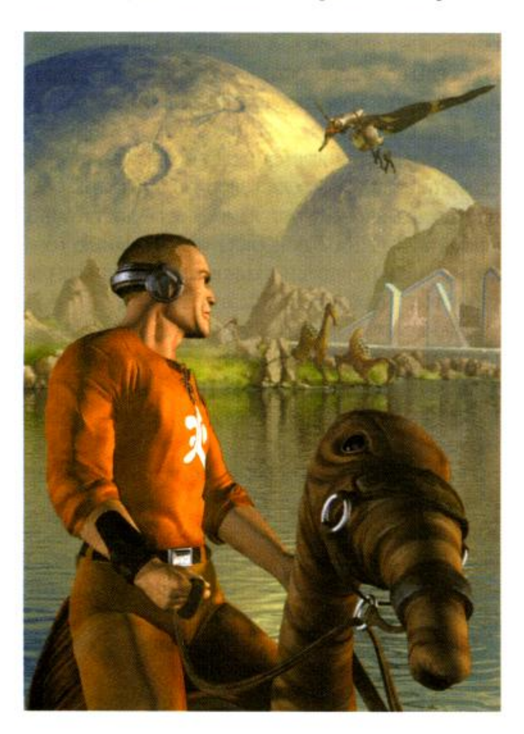
А что это за существо бродит по комнате? Какой-то высокий мужик странного, однако явно гуманоидного вида с удлиненной головой и двупалыми руками. Как только я попытался встать, он просек это дело и заговорил, почтительно обращаясь ко мне и называя не иначе как Улюкаем. Ну что ж, пусть будет Улюкай. Хоть здесь немножко отдохну от своего земного имени.

Из пространной речи аборигена я сделал вывод, что нашу команду разметало по здешней планетке, а все высокотехнологичное оборудование было растащено жителями и возведено оными в ранг святынь. Ко всему прочему оказалось, что мое появление в этом мире совпало с давным-давно предсказанным в местных мифах и легендах явлением Спасителя. Судя по всему, меня за обещанного Мессию, имя которому Улюкай, и приняли. Придется заодно с нашим миром спасать и эту планетку.

Кстати, зовется она Адельфой (название придумали Кауффман и Ксю), и в ее небе преспокойно уживаются два здешних солнца и две луны. Все это выглядит чертовски красиво, но мир совершенно чужой и непонятный и во многом опасный, хотя все, кто встречался мне на первых порах, были настроены совершенно благосклонно и доверительно, даже предложили потренировать навыки плавания, прыжков, стрельбы и умения оставаться незаметным для врагов.

Самое странное и поначалу непонятное произошло дальше, когда я в роли новоявленного Мессии отправился выполнять миссии по ликвидации безобразий, творящихся здесь, и (что самое главное) на поиски друзей и проклятущего зонда, то бишь решать свою главную задачу. Ну а если удастся попутно помочь и местным обитателям (кстати, они зовут себя таланами), лишним это не будет.

Сейчас, когда уже все осталось позади, я просто диву даюсь, как мне это удалось...



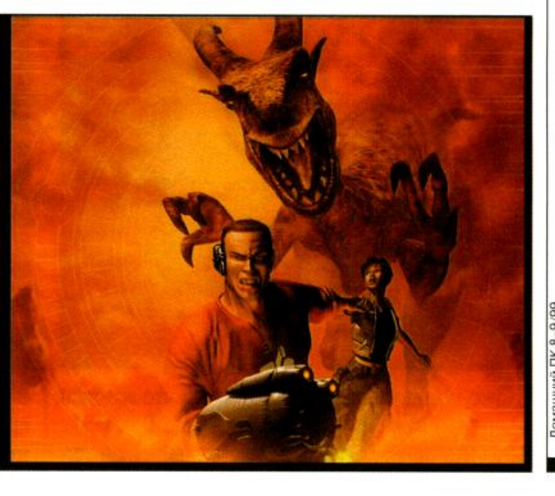














**Взгляд со стороны**

Каттера Слэйда, его коллег, весь адельфийский мир с его многообразной флорой и фауной придумали и оживили члены прежде ничем не знаменитой бельгийской команды разработчиков Appeal Software. Еще на ранней стадии, почувствовав всю неординарность и перспективность проекта, его взял под свое крылышко могучий «монстр» европейской индустрии электронных развлечений, французская издательская компания Infogrames, в последнее время явно набирающая силу и распускающая «щупальца» по всему миру (не иначе как на лавры самой Electronic Arts замахиваются деньголюбивые французы).

Нельзя сказать, что Outcast в процессе разработки был обделен вниманием прессы и специалистов. На всех главных игровых выставках последних двух лет (E3, ECTS, Milia) игра не только становилась центром экспозиций своего «родного» издателя Infogrames, но и занимала почетное место на стендах Intel. В частности, в Каннах на ее примере заслуженные процессоростроители демонстрировали все прелести тогда еще новоиспеченного Pentium III. Почему именно процессора, узнаете немножко позже.

А пока должен вам сказать, что получается довольно забавная игра слов. Outcast в переводе означает «изгнанник», «отверженный», короче говоря, «одиночка», такая себе белая ворона. Действительно, Каттер Слэйд наедине с совершенно чужим, но таким живым миром был героем-одиночкой. Но такой же белой вороной (или героем-одиночкой) выглядит сама игра на фоне других адвентюр и экшенов сегодняшнего дня, соревнующихся друг с другом в полигональности и скорости, но вместе с тем страдающих явным отсутствием новых игровых идей и слишком поверхностной проработкой игровых миров.

Когда я впервые «попробовал на вкус» Outcast, я понял, что играющая общественность в своем отношении к ней четко разделится на две непримиримые группировки, одна из которых будет характеризовать саму игру как совершеннейший «отстой» и «suxx», а ее графику как «голимую» (закавыченные слова взяты из лексикона как раз этой категории игроков не слишком интеллектуального пошиба), а для другой (не столь многочисленной, как первая) – станет по-настоящему культовой (в самом прямом смысле этого слова, которое последнее время любят употреблять совершенно не по теме).

А развели игроманов по две стороны баррикад такие в общем-то решающие для любой игры параметры, как графика и собственно геймплей.

Так что же в графическом решении Outcast так раздражает одних и в то же время восхищает других? Я как будто слышу: «Графика ни к черту не годится! Это разве разрешение? В наше время играть в 400 × 300 и максимум на 512 × 384 – это ерунда». Успокойтесь, горячие критики, если бы вы хотя бы пять минут провели вместе с Улюкаем в мире Адельфы, то уже на шестой вы бы перестали замечать пикселы.

В самом деле, графический движок Outcast – это отдельная песня, но отнюдь не лебединая, а скорее революционная. Впервые в игре для ПК сочетаются суперреалистичные ландшафты огромных открытых пространств, рендерящиеся в реальном времени в рамках воксельной технологии, и детально проработанные полигональные персонажи, причем с впечатляющим набором новомодных наворотов.

Но все они достигаются БЕЗ применения 3D-акселераторов. Теперь вы поняли причину настолько теплого отношения Intel к этому проекту. Ведь самым критичным элементом хардверной части компьютера для Outcast является именно процессор (ну и до некоторой степени, конечно, объем оперативной памяти). Кстати, разработчики не поленились написать кучу *.ini-файлов для наиболее оптимальной работы игры на машинах с различными конфигурациями. Но, честно говоря, когда я своему Celeron 333/64 MB выбрал вариант, предназначенный для P-II 450/64 MB+, то существенного торможения не заметил, а игра в разрешении 400 × 300 нисколько не раздражала.

Смею вам признаться, что, несмотря на низкое разрешение, графика просто завораживает и захватывает дух с самого первого момента, когда, поговорив с Зокримом (тем аборигеном, который поведал о случившемся), Улюкай выходит из хижины на свет Божий.

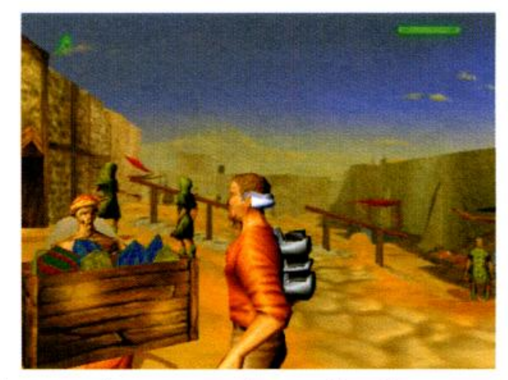
Спокойно падает снежок. Таланы занимаются своими делами, дровишки собирают, повышают уровень физподготовки путем выполнения любимых упражнений Александра Лебедя (упал – отжался). Ба, это ж надо! Замечаю, что у Улюкая изо рта в такт с дыханием вырывается пар. Тут же самому холодно становится. Пробежимся к речке, а там красота неземная глазам открывается, что ни в сказке сказать, ни пером описать. Водички с такими впечатляющими кругами по ней и отражениями не было еще нигде. От первого шока переходишь в состояние медитации и на некоторое время просто застываешь в полу-

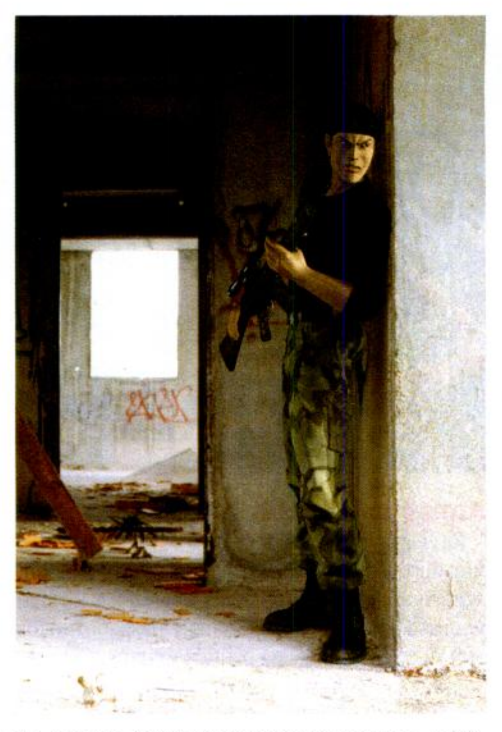












трансе, но, опомнившись, понимаешь, что все-таки это игра и нужно продвигаться дальше. В надежде на то, что поплавать в такой настоящей, такой живой водичке (кстати, как хранящей полезные вещички, так и временами кишащей местными родственницами пираний) еще доведется, продолжаю исследование первого мира, заодно выполняя тесты. Вздорный старик не соглашается открыть даоку (нечто вроде портала между мирами на Адельфе), пока Улюкай (с вашей помощью) не справится с испытаниями.

Замечу, что все так называемые cutscenes, в данном случае я имею в виду, например, сцены разговоров Улюкая с другими персонажами (их огромное множество, ведь Адельфа населена более чем 600 обитателями), выполнены на основе игрового движка, посему сохраняется плавность и нет необходимости подгружать ролики с CD и тем самым тормозить развитие событий. При обращении нашего героя к талану происходит zooming. Камера приближается к собеседникам, и в процессе разговора мы любуемся великолепной анимацией, включая движения губ. А поскольку адельфиане страсть как любят жестикулировать, наблюдать за движениями их рук, помогающими общению, жутко интересно.

Outcast можно назвать игрой, «отличной от других» не только в плане графики, но и по звуковому оформлению. Работа актеров по озвучиванию выше всяческих похвал. У каждого талана свои интонации, свой неповторимый акцент. Голос Улюкая прекрасно отражает многие черты его характера: ироничность, настойчивость, рассудительность.

Я уже не говорю о реалистичности звуков, порождаемых взаимодействием персонажей с окружающим миром. Снежок скрипит под ногами ну прямо как настоящий. Вода «правильно» булькает. Земля содрогается, когда Улюкай, оседлав местное создание, похожее одновременно на динозавра и страуса, начинает «рулить» в нужном ему направлении.

О музыке разговор особый. Московский симфонический оркестр – это вам не шуточки. Практически весь второй диск под завязку забит аудиотреками, которые имеют полное право на существование и достойны отдельного прослушивания даже в отрыве от игры, их породившей.

И, наконец, самое главное, то, из-за чего сломано немало копий в спорах между поклонниками и противниками игры, – геймплей и все относящиеся к нему аспекты, в том числе управление, AI и пр.

## СТРАНИЧКИ ИЗ ДНЕВНИКА (ОКОНЧАНИЕ)

Кто может лучше меня, Каттера Слэйда, рассказать обо всех особенностях этой игры. Уж я-то знаю ее изнутри. Слава Богу, исходил вдоль и поперек все шесть миров далекой, прекрасной и постылой Адельфы. А почему бы, собственно, и не исходить? Мне же разработчиками дарована полная свобода передвижений. Иди куда хочешь, делай что хочешь. Есть, конечно, задания, без выполнения которых о завершении всей миссии и говорить не приходится, да вот никто не заставляет меня действовать в строго определенной последовательности, и побочные квесты иногда всплывают, что резко повышает повторную играбельность. Между прочим, в конце игры вы узнаете, какой процент квестов оказался вам по зубам, и тогда, запустив игру сначала, попробуйте заняться делами, не решенными в предыдущий раз.

Как я уже сказал, народу на Адельфе много и АБСОЛЮТНО все считают меня Улюкаем. Видать, между таланами существует нечто вроде телепатической связи, потому как стоит мне где-нибудь совершить некорректный с точки зрения здешнего сообщества поступок, о нем тут же узнают все, и отношение ко мне мгновенно меняется.

Все-таки забавная публика эти таланы. Растащили, понимаешь, наши железяки, объявили их священными, а теперь еще и за деньги их продают. Ну, народ... Смех смехом, но здешний социум живет по своим, достаточно сложным законам и каждая его «ячейка», т. е. отдельно взятый абориген, стоит на определенной ступени в общей иерархии и занимается совершенно конкретным делом. Крестьяне и рыбаки, торговцы и охотники, рабы и попрошайки, шамазы (местные священнослужители) и рекреаторы (ремесленники), не говоря уже о солдатах.

Но, увы, иногда в критических точках собираются целые толпы вояк, да еще некоторые в дудку дудят, призывая подкрепление. По каким-то только им самим ведомым причинам мое появление кое-где считают нежелательным. Вот и приходится применять навыки, полученные в спецназовской школе, и зачищать территории от солдат, косо смотрящих в мою сторону. Арсенальчик достался мне не слишком обширный (хотя и с возможностями апгрейдов), но его вполне достаточно, чтоб и с особо опасными представителями фауны разобраться, и солдатиков не в меру ретивых к порядку призвать. Хватает и специализированных экзотических приспособлений и «девайсов» – телепортеры, аптечки, динамит, существует даже голографический двойничок для отвлечения внимания врагов.

Но учтите, если вы вдруг заставите меня действовать подобно моему коллеге-морпеху из Quake и «мочить» все, что движется, то знайте: с таким плохим поведением игру ни в жизнь не пройти. Outcast – не тупой шутер, а все-таки как-никак адвентюра. Уложишь метким выстрелом ни в чем не повинного талана, в лучшем случае остальные к тебе настороженно относиться станут, а в самом худшем – получишь надпись «миссия провалена» и предложение начать все с самого начала.

А напоследок скажу вам, что мои приключения в мире Адельфы могут стать основой для сценария прекрасного, увлекательного и, надеюсь, прибыльного кинофильма. Даже про Лариску кино снимают, а чем я хуже? Движения у меня покрасивее и пореалистичнее будут, Адельфа намного более экзотична, чем все места, посещенные «крутогрудой рэйдершей», вместе взятые, да и сюжет посильнее будет. Представляется, что лучше кандидатуры на мою роль, чем Брюс Уиллис, просто не сыскать.

А своих прародителей из Appeal и их покровителей из Infogrames буду слезно просить откомандировать меня в еще какую-нибудь горячую точку нашей или параллельной Вселенной и не раздумывая приступить к ваянию Outcast 2. ■

Олег Данилов, Владимир Кочмарский

# Командую флотом. Шмидт

***Мы в кильватерном гордом строю***
***Сбережем честь и славу свою…***

А. Розенбаум

Следует отметить, что военно-морская тематика не пользуется особой популярностью у гейм-дизайнеров. Если игр, посвященных «романтической» эпохе пиратства и парусного судостроения, можно насчитать больше десятка, то продуктов, рассказывающих о морских сражениях XIX–XX веков, практически нет. Единственные проекты, достойные упоминания, – знаменитые Harpoon и Harpoon II, созданные Ларри Бондом еще в 1992 г., и не менее старый Great Naval Battle (SSI).

Как известно, после продолжительного затишья обычно сразу несколько компаний представляют проекты, схожие по тематике. В качестве примера можно упомянуть бум среди симуляторов поршневых истребителей, начавшийся в конце прошлого года и не утихающий до сих пор. Похожая ситуация складывается и с военно-морскими стратегиями (за сложность их также называют симуляторами). Недавно вышли две игры этого жанра, а на начало следующего года запланировано появление продолжения оригинального «Гарпуна» – Harpoon 4.

Обе игры, о которых мы хотим сегодня рассказать, при всей их схожести объединяет еще одна менее очевидная особенность: и Fighting Steel, и Fleet Command относятся к новому поколению военных игр – к полностью трехмерным wargame в реальном времени. Самое интересное, что третье измерение в обоих проектах явно притянуто за уши в связи с модой на объемность в играх. Конечно, использование трехмерной графики позволяет лучше передать атмосферу боя, оживить геймплей и просто сделать картинку красивее, но управлять флотом в этом режиме невозможно – здесь 3D только мешает.

## БРЕМЯ КОМАНДУЮЩЕГО

Название **Jane's Fleet Command**
Разработчик **Jane's Combat Simulation**
Издатель **Electronics Arts**
Жанр **wargame**

Главной целью издательства Jane's, известного, прежде всего, своими великолепными справочниками по военной технике, была популяризация вооруженных сил. Потрясающие фотографии (в том числе и секретные), исчерпывающие описания практически всех существующих на данный момент видов вооружений и военной техники давно стали отличительной характеристикой Jane's.

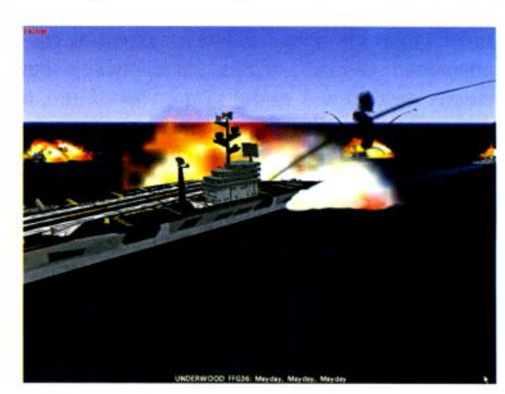


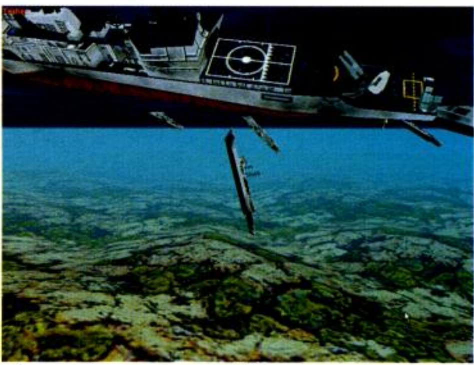

Подразделение компании, занимающееся разработкой программных продуктов, – Jane's Combat Simulations – не стало нарушать многолетнюю традицию. Это отделение выпускает игровые симуляторы, и его продукты отличаются большим количеством энциклопедических данных, прекрасной графикой и… «аркадным» содержанием.

Не стала исключением и Jane's Fleet Command. Игра поражает обилием смоделированных боевых кораблей, самолетов и вертолетов. Присутствует и обязательный для продуктов Jane's мультимедийный справочник с описаниями основных характеристик техники, указанием ее назначения, а также с большим количеством фотографий и трехмерных моделей. Во Fleet Command присутствуют флоты практически всех морских держав: США, СССР (России), Северной Кореи, Аргентины, Японии… Флот Советского Союза, к сожалению, представлен не полностью и отражает, скорее, нынешнее состояние российских ВМС. Такой подход не совсем понятен, так как в игре есть гипотетические сценарии времен холодной войны, и отсутствие многих кораблей тех лет сильно ограничивает возможности советской стороны в подобных миссиях. В то же время состав флота США за последние 20 лет изменился незначительно, и корабли, которым могли бы противостоять отсутствующие боевые единицы Военно-Морского Флота СССР, в игре есть. Впрочем, и в нынешнем мире достаточно мест, где разгорелись или могли бы разгореться конфликты и в которых принимают или могли бы принять участие силы различных флотов.

Самый удобный вид в игре

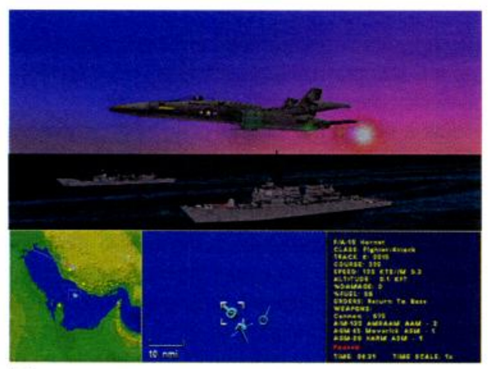
Как и положено, в играх подобной сложности среди одиночных миссий есть и несколько обучающих: они научат вас идентифицировать неопознанные цели, бороться с воздушным и подводным противником, использовать различные типы вооружения. После этого вы примете участие в одной из боевых операций. Сценарии, включенные в игру, не связаны между собой и в них можно командовать флотами различных стран (чаще всего это США). Задачи, стоящие перед вами, весьма разнообразны – от борьбы с пиратами у берегов Китая или с наркоперевозками в Южной и Центральной Америке и до защиты ударного авианосного соединения от атакующих советских самолетов, кораблей и подводных лодок. Естественно, и состав флотилии будет различным – от одного-двух сторожевиков до десятков кораблей разных типов. Кампания в Fleet Command – это не набор взаимосвязанных миссий, как следовало бы предположить, а одиночная миссия большей продолжительности (до нескольких дней игрового времени) и,



Плохой день для Флота

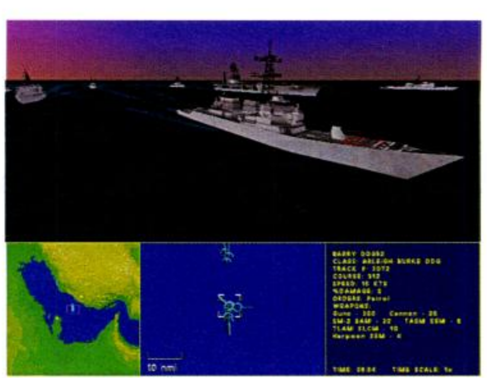

За долю секунды до попадания


Все-таки красивая игра

соответственно, с возросшим количеством противников и союзников.

Главный игровой экран Fleet Command разделен на четыре части: экран трехмерного изображения, на котором вы непосредственно можете наблюдать за кораблями и самолетами своего флота или противника (самый зрелищный вид в игре); стратегическая карта, показывающая весь район боевых действий с отметками вражеских, дружественных, нейтральных или неопознанных объектов (все они отображаются разными цветами); тактическая карта, содержащая названия, расположение, скорость, направление, глубину или высоту всех боевых единиц (это, собственно, и есть экран управления боем); дисплей тактических данных, где приведена информация о выбранной цели. Управление не всегда удобно, поскольку боевые единицы зачастую находятся очень близко друг к другу и для того, чтобы указать конкретную цель, необходимо менять масштаб карты. Поскольку приказы нельзя отдавать в режиме паузы, иногда бывает сложно поймать на мелкомасштабной карте быстролетящую цель.


Тот самый «Гарпун»


Авианосное соединение. Патрулирование в Заливе

Следует сказать, что для добавления в игру динамизма разработчики заставляют вас выполнять задачи, не входящие в компетенцию командующего флотом или даже его штаба, например приказы на перехват противокорабельных ракет или атакующих самолетов противника. Еще можно понять необходимость подтверждения командующего для обстрела неопознанных воздушных объектов, представляющих собой опасность для соединения. Но если цель уже опознана как противокорабельная ракета, ее обстрел должен производиться по приказу командира соответствующей боевой части корабля, функции которого должен бы взять на себя компьютер. Отражение подобных атак становится практически единственным вашим занятием в начале каждой миссии. Ничем другим вы просто не успеваете заняться, так как пуск противокорабельных ракет происходит через десяток секунд после старта сценария. Ситуация осложняется тем, что расстояние между летящими ракетами небольшое и цель, по которой уже выпущены ракеты или ведется сопровождение, никак не отличается от других. Иными словами, вам постоянно нужно помнить, по какой цели вы уже стреляли, а по какой – нет. Если таких целей несколько десятков, ваша задача сильно усложняется. Ничем, кроме как «аркадным» азартом и динамизмом, это назвать нельзя.

Еще одним «аркадным» элементом является отсутствие механизма прокладки курса кораблей, их соединений или самолетов. Они просто движутся в указанную точку, как в любой стратегии реального времени. К тому же, корабли не всегда умеют огибать неровности береговой линии и запросто могут сесть на мель.

В итоге Fleet Command, который сперва показался нам сложным симулятором штаба командующего флотом, постепенно начал восприниматься как занятная, но, тем не менее, достаточно тривиальная real-time strategy. Впрочем, хотя мы и не нашли в игре всего того, что хотели, она не перестала нам нравиться. Тем более, что в Fleet Command есть редактор миссий. Несмотря на некоторые проблемы в работе, с его помощью легко создавать свои собственные задания: так, на Web-сайте разработчиков уже сейчас можно «скачать» несколько сотен интересных сценариев морских сражений.

Внимательный читатель спросит: почему ни слова не сказано о графике? На снимках экранов и так видно, что Fleet Command выглядит лучше всех существовавших до сих пор wargame. Вот если бы еще симуляторная часть не подкачала...

**P. S.** Для моделирования боевых действий в Югославии служба новостей CNN применяла именно Fleet Command. Ролики, снятые в игре, демонстрировались по телевидению как иллюстрация к реальным боевым действиям.

## СТАЛЬ РАЗЯЩАЯ

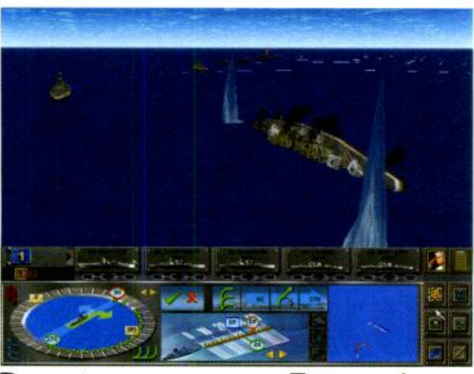
Название **Fighting Steel. World War II Surface Combat. 1939–1942**
Разработчик **Divided by Zero**
Издатель **SSI**
Жанр **wargame**

Сказать, что поклонники стратегических игр от великой SSI ждали эту игру, значит ничего не сказать – ее ждали с нетерпением. Все, кто зачитывался Новиковым-Прибоем, Степановым, Пикулем, мечтали принять командование последними бронированными гигантами XX века – дредноутами и линейными кораблями Первой и Второй мировой...

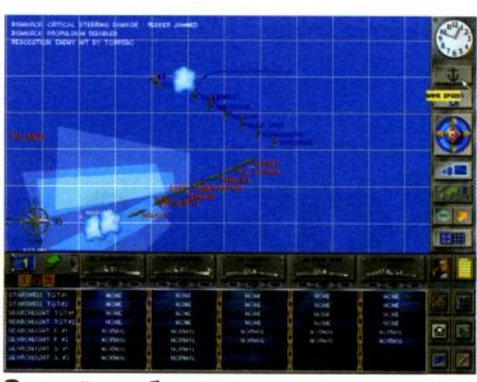



Fighting Steel моделирует морские сражения Второй мировой войны, последние битвы, где вопросы превосходства решались с помощью артиллерии. Это был закат эпохи «больших пушек». В игре реконструировано около тысячи реальных кораблей девяноста различных классов, принимавших участие в сражениях под флагами США, Германии, Англии и Японии. «Бисмарк», «Тирпиц», «Ямато», «Эксетер» или «Кенигсберг» – названия, знакомые из любимых книг и исторических трудов. Любой из этих кораблей может оказаться под вашим командованием. Как вы уже поняли, ни о каком участии в военных действиях Советского Союза и речи быть не может: по версии разработчиков, мы в 1941–1945 гг. не воевали вообще.

В соответствии с числом стран у вас есть возможность принять участие в сражениях 1939–1942 гг. на любой из сторон в двух кампаниях: США–Япония (Тихий океан) и Англия–Германия (Северная Атлантика). Кроме того, вы можете создать собственную фантастическую кампанию (например, США против Англии) или повоевать в одном из сценариев, демонстрирующих весьма интересные эпизоды той войны. Хотя, конечно, кампания в понимании разработчиков – весьма странная штука. Вам в начале игры дается определенное количество кораблей, которые к моменту начала операции находились в строю. Кроме того, некоторые суда войдут в списки флота в соответствии с тем, как это было в настоящей войне. Каждый месяц по решению компьютера происходит (или не происходит) один морской бой различной интенсивности, причем вы не можете повлиять на то, какие корабли, в каком месте океана встретятся. Если в текущем месяце сражение состоится, наступает тактическая фаза морского боя – собственно управление кораблями.


Редкий кадр – тонет «Тирпиц»!


Закономерный финал бездарного маневрирования


Самый удобный вид в игре

Как и в предыдущей игре, задания миссий в Fighting Steel, в принципе, разнообразны (бомбардировка, эскорт, перехват и т. д.), но их многочисленные повторения на протяжении кампании могут вогнать в смертную тоску. Другое дело – созданные разработчиками отдельные миссии, каждая из которых представляет собой маленький элегантный шахматный этюд. С первого взгляда кажется, что победить в этом неравном бою невозможно, но после трех-четырех поражений вы понимаете, что ограничение на пути к победе – ваша собственная скованность и плохое владение тактикой морского боя. Правда, есть и второй сдерживающий фактор – интерфейс.

Да, управление в Fighting Steel реализовано далеко не лучшим образом. Во-первых, его нельзя назвать интуитивно понятным, во-вторых, зачастую для выполнения самого простого маневра приходится нажать несколько клавиш. Еще хуже обстоят дела в управлении стрельбой или с целеуказанием (подсветка, поиск целей и другие нюансы ночного боя). Дополнительную сумятицу вносят в игру трехмерный вид и интеллектуальная камера, норовящая показать самые эффектные сцены боя. Спору нет, наблюдать за пожаром на вражеском линкоре ночью или смотреть на отблески залпа главного калибра весьма интересно. Всплески от взрывов, поисковые прожектора, покореженные башни, дымящиеся и тонущие суда... Все это выглядит великолепно, но отвлекает от управления. Морской бой даже в 1939–1942 гг. проходил на дистанции в сотни кабельтовых (10–30 км), зачастую противники просто не видели друг друга. В подобной ситуации самое главное – это не любоваться видами, а иметь возможность влиять на ход боя. Так, при сложном маневрировании (маневр – основа победы в артиллерийском морском бою) двухмерный тактический вид на карту – самый удобный. Та же ситуация при торпедном залпе, управлении несколькими дивизионами и т. д. А так как необходимость в четком контроле боя есть у командира всегда, то и большую часть времени вы будете проводить именно за плоским тактическим видом.

Ну вот, с управлением разобрались. Перейдем к симуляторной части. Если отбросить безалаберно сделанную кампанию, мы увидим, что разработчики достаточно точно смоделировали военно-морской бой... только не 1939–1942, а 1904–1920 гг. Дело в том, что в Fighting Steel отсутствуют такие важные составляющие ВМФ, как подводные лодки, палубная и береговая авиация, береговые батареи и вообще суша как таковая. Если в 1904–1920 гг. авиацией и подводными лодками можно было пренебречь, то во Второй мировой им была уготована одна из решающих ролей. Поэтому говорить о Гвадалканальском сражении, не упомянув авианосцев, просто глупо.

В остальном же к Fighting Steel трудно придраться. Реальные корабли, реальные пушки (50 типов орудий разных калибров), реальные торпеды (13 моделей). На точность стрельбы влияет несколько десятков параметров, начиная от размеров, скорости и угла движения цели и заканчивая состоянием моря, тренированностью команды, усталостью экипажа и т. д. Модель повреждения кораблей вообще одна из лучших виденных нами. Возможно, мы и ошибаемся, но, кажется, расчет точки попадания ведется для каждого отдельного снаряда. Точно так же, как и повреждения, нанесенные им. Интересно смоделированы и столкновения судов. После удара меньший корабль, как правило, тонет (хотя это необязательно), больший же корабль получает пробоину, а его машины останавливаются (от удара валы двигателей смещаются и машина стопорится). Достаточно хорошо выполнен интеллект противника: порой враги готовы на неожиданные и неординарные действия.

Еще одним достоинством игры следует считать отличный редактор миссий, как и в Jane's Fleet Command, а также возможность изменять параметры оружия (т. е. в итоге можно ввести в игру советские корабли).

Как и в предыдущем случае, дать однозначную оценку игры сложно. При всех своих недостатках, это лучшее, что есть на сегодня в жанре военно-морских стратегий. Вся проблема в ошибке со временем, хотя, с другой стороны, в 1904–1920 гг. американцы не принимали активного участия в военных действиях на море...

**P. S.** Если бы на движке Fighting Steel можно было бы смоделировать Цусимскую битву, сражение у Моонзунда или печальную историю каравана PQ-17, цены бы этой игре не было.

В заключение хочется сказать, что обе представленные сегодня игры, несмотря на наши претензии в их адрес, остаются отличными продуктами, о чем свидетельствует хотя бы их рейтинг. Все дело в том, что в жанре симуляторов флота критерии оценки слишком высоки, и то, что прощается банальному шутеру, непростительно для «серьезного тренажера будущих флотоводцев». ■

Александр Птица

# Четыре стихии и одно полное уничтожение

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS





Название **Total Annihilation: Kingdoms**
Разработчик **Cavedog Entertainment**
Издатель **GT Interactive**
Жанр **стратегия реального времени**

| «ДПК»-РЕЙТИНГ | |
|---|---|
| Графика | ★★★★☆ |
| Звук и музыка | ★★★★☆ |
| Играбельность | ★★★★☆ |
| Ценность для жанра | ★★★☆☆ |

Интересные, однако, вещи случаются в индустрии компьютерных игр. Представьте себе совершенно реальную ситуацию, когда никому неизвестная команда разработчиков выпускает игру, мгновенно порождающую массу хвалебных откликов в прессе и собирающую под свои знамена многотысячные толпы фанатов.

Честь и хвала создателям таких игр, но коммерческий успех и горячая любовь геймеров частенько становятся источником неприятностей для разработчиков, первым же своим проектом установивших «планку качества» на очень приличную высоту. Стало быть и «второй блин» должен стать не менее чем супер-пупершедевром. А если нет?

...Я не мог избавиться от подобных мыслей, играя в Total Annihilation: Kingdoms, свеженькую фэнтезийную стратегию, созданную компанией с игривым именем «Пещерная собака» (Cavedog). Давайте запустим машину времени и вернемся в осень 1997 г. На рынке стратегий реального времени наблюдалась страшная перенаселенность. Многие из игр канули в Лету, ну найдите мне, пожалуйста, оригинала, который по сей день играл бы в Conquest Earth или Dark Colony. А вот, по крайней мере, две игры из лавины стратегий двухлетней давности могут быть заслуженно внесены в «Золотой фонд». Вы, наверное, догадываетесь, что я имею в виду «сюрприз» от Билла Гейтса в лице Age of Empires и первую «вкусную косточку», брошенную «Пещерной собакой» стратегам, изголодавшимся по качественным играм. На «косточке» большими буквами красовалось ее страшненькое название «Total Annihilation».

Чуть больше года назад поползли слухи: дескать, Cavedog снова собирается всех подвергнуть «полнейшему уничтожению», но на сей раз антураж ожидается не техногенно-футуристический, а фэнтезийный, горячо любимый широкими массами еще со времен бессмертных Warcraft'ов. И название соответствующее подобрали – Total Annihilation: Kingdoms.

Артиллерийская подготовка продолжалась. Месяца не проходило без появления в игровых журналах или на Web-сайтах новеньких скриншотов неземной красоты, концепт-артов, изображавших юниты и строения. Наконец (как ни странно, в намеченный срок, а точнее, в конце июня нынешнего года) игра попала в руки страждущих и жаждущих окунуться в самую гущу сражений между четырьмя потомками великого властителя по имени Garacaius.

Мы тоже изнывали от ожидания, но буквально через день после ухода в печать прошлого номера «Домашнего ПК» в редакцию пришла бандероль, отправителем которой значилась уже упоминавшаяся Cavedog Entertainment...

Прошу вашего извинения, но после «вскрытия» пациента, его инсталляции на свой компьютер и прохождения нескольких миссий вашего покорного слугу опять потянуло на «философические размышления».

Давно у меня не было такого двойственного отношения к конкретной игре. Вроде бы все на месте: и графика хороша, и спецэффекты впечатляют, и музыка красивая, и интерфейс удобный, а все-таки постоянно ловишь себя на ощущении общей неудовлетворенности и в очередной раз убеждаешься в том, что целое не есть арифметической суммой входящих в него составных частей, а неизбежное сравнение с игрой-предшественницей не всегда оказывается в пользу Kingdoms. Вот вам та ситуация, о которой я говорил в самом начале, – в общем-то













неплохая игра стала «заложником» шумного успеха своей «прародительницы». И вдобавок многие положительные стороны TA: Kingdoms, увы, имеют свою «изнанку». Так, например, если в битвах задействованы достаточно большие силы в виде отлично прорисованных и анимированных юнитов, компьютер ваш будет стараться изо всех сил, но с торможением справиться не сможет. Кстати, вы столкнетесь с уникальным случаем, когда после выключения аппаратного ускорения игра начинает работать существенно быстрее.

Ладно, наезды временно приостановим, поскольку о достоинствах тоже сказать нужно. В первую очередь, восторгов заслуживают глубоко проработанный сюжет и выстроенная в соответствии с ним последовательность миссий в одиночной кампании. Душераздирающая подробнейшая история великого короля, правившего в Дэриене, а затем таинственно исчезнувшего, и его четырех потомков, изложенная в манускрипте «The Chronicles of Darien», занимающем более половины общего объема руководства к игре, находит естественное продолжение собственно в геймплее.

А здесь нас и поджидает приятный сюрприз. Новые идеи всегда радуют. Вспомните, к примеру, Starcraft. Запустив одиночную кампанию, вы оказываетесь перед выбором, за какую из трех сторон начать игру, и уже в соответствии с этим сюжет начнет движение вперед. В TA: Kingdoms все происходит принципиально по-иному. На протяжении 48 миссий, составляющих полную кампанию, придется взглянуть на мир Дэриена с точки зрения всех четырех враждующих сторон.

Хотя соперники и связаны родственными узами, нельзя сказать, что они похожи друг на друга подобно настоящим братьям и сестрам, да и власть над стихиями поделили они согласно особенностям своих характеров и способностям подчиненных. Ознакомьтесь, пожалуйста, с претендентами на трон Дэриена.

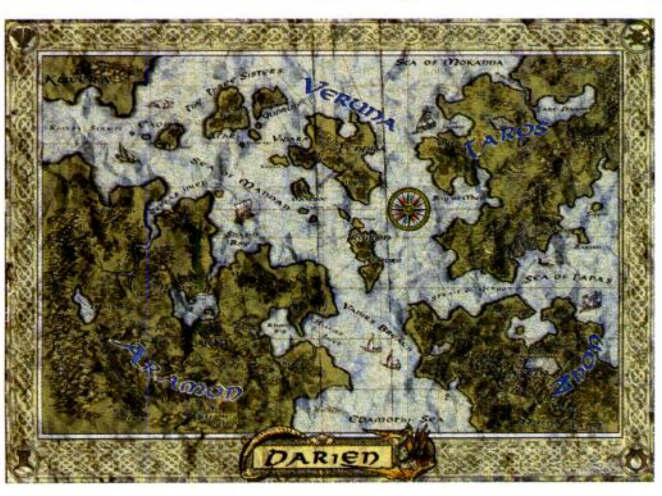
Aramon (монарх – благородный король Элсин) – самая «законопослушная» раса, больше всех остальных походящая на обычных людей. За нее готовы сражаться привычные по многим стратегическим играм всадники, варвары, лучники. Стихия – Земля.

Veruna (монарх – повелительница волн Киренна) – не имеет равных в ристалищах на водных просторах, обладая самым мощным флотом. Естественно, стихия – Вода.

Zhon (монарх – хозяйка животного мира Тирша) – непревзойденные асы воздушных сражений. Под знаменами Тирши собралось «на лицо ужасное» зверье и всяческие тролли с гоблинами, не говоря уже о целой своре летающих чудищ вроде грифонов и гарпий. Ясное дело, стихия Zhon – Воздух.

Taros (монарх – чернокнижник Локкен) – все самые злобные потусторонние силы задействованы на службе у этой расы – зомби, гаргульи, демоны разного калибра и прочая нечисть. Стихия – Огонь.

Говоря о развитии сюжета в одиночной кампании, опять приходится с сожалением констатировать, что несомненное достоинство превращается (особенно в начале игры) в противоположность. Не знаю как вам, а мне первые миссии (в количестве примерно десятка) показались откровенно легкими и малоинтересными. Одна отрада была – наблюдать за очаровательной анимацией полета и посадки драконов, а также корабликами, рассекающими движущиеся волны на морских просторах. Все-таки, несмотря на то, что в основе TA: Kingdoms лежит доработанный движок от Total Annihilation, «пещерные собаки» сделали все, чтобы глаз игрока, смотрящего на экран, по-настоящему отдыхал. «Малокрасочные» техногенные ландшафты и схематичные юниты первой игры сменились цветовой феерией территорий Дэриена, а также укрупненными и персонализованными «подчиненными» четырех стихий.




Кстати, играя одиночную кампанию, вы как бы сами пишете хронику исторических событий в Дэриене, а на экранах, предваряющих каждую новую миссию, видите красивую книгу, открытую всякий раз на очередной новой странице. Вообще, все неигровые элементы, включая меню, перебивки между миссиями, экранчики с витражами, постепенно раскрашивающимися во все цвета по мере загрузки очередной карты, выполнены очень стильно и просто красиво.

Как и положено в RTS, у каждой упомянутой выше расы есть достоинства и недостатки, в соответствии с которыми и придется выбирать стратегические и тактические приемы в процессе многопользовательской игры. Надо сказать, что, кроме сингл-кампании, в TA: Kingdoms имеются так называемые «skirmish», т. е. игра на мультиплейерных картах с компьютерными противниками, а также истинно многопользовательские режимы для боев по локальной сети или через Internet. Не будем забывать и о том, что желающие померяться силами с живыми соперниками на специальном сервере Boneyards, предназначенном для игр компании Cavedog, должны быть счастливыми обладателями настоящего лицензионного продукта. А такая возможность у вас, уважаемые читатели, появится, если вы примете участие в очень простой викторине. Желаю удачи.

Продукт предоставлен компанией Cavedog, www.cavedog.com.

**Ответь на вопросы – выиграй диск!**

***1. Назовите, какие еще игры вышли под торговой маркой Total Annihilation?***

***2. Сколько юнитов в общей сложности имелось у враждующих сторон в оригинальной Total Annihilation:***

а) 50–100; б) 100–150; в) более 150

Присылайте свои ответы по e-mail: ask@itc.kiev.ua с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди первых трех человек, сообщивших правильные ответы на оба вопроса, будет разыграна игра **«Total Annhilation: Kingdoms»**, предоставленная редакцией журнала **«Домашний ПК»**, ***www.itc.kiev.ua***.

Олег Данилов

# Реквием по Jagged Alliance






Название **Агония Власти (Jagged Alliance 2)**
Разработчик **Sirtech**
Издатель в России **«Бука»**
Жанр **пошаговая стратегия**

**«ДПК»-РЕЙТИНГ**
*Графика*
*Звук и музыка*
*Играбельность*
*Ценность для жанра*

### НЕКРОЛОГ

Снимите шляпы, господа. Снимите шляпы и обнажите седины. Ибо сегодня мы провожаем в последний путь не просто великую игру – мы провожаем Эпоху. Приспустите флаги. Оркестр, туш.

С Jagged Alliance 2, этим запоздавшим ребенком Sirtech, от нас уходят иллюзии и юношеский максимализм. Вера в светлое будущее и не менее светлые идеалы. Мы прощаемся не только с игрой, мы прощаемся и с фирмой – последней командой разработчиков «Которая Держит Обещания». Как бы ни было тяжко Sirtech, они все же закончили Jagged Alliance 2. И только за одно это достойны внесения в анналы игростроительства. А закончив и последний свой проект – Wizardry 8, с чувством выполненного долга и морального удовлетворения уйдут на покой. В добрый путь, дорогие товарищи!

Таких игр больше не будет. Не «пятьдесят сногсшибательных миссий с уникальным сюжетом», нет... В Jagged Alliance 2 нам в последний раз дали возможность жить и делать все, что заблагорассудится – все что угодно. Последний отпрыск X-COM, игра с эстетикой Fallout – таких уже не делают. Так что не упустите последний шанс сыграть. Помянем же ударной игрой уходящую Эпоху, время, когда еще делали великие игры...

### В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ О КАЧЕСТВЕ ПЕРЕВОДА

Как известно из курса всемирной истории, JA2 впервые увидела свет в Германии. Мы ничего не имеем против немецкого языка, но учить его после привычного со школьной скамьи английского было тяжело. «Альянс» сработал здесь лучше, чем сотни «сертифицированных курсов ускоренного изучения немецкого» – под конец мы могли худо-бедно общаться с восточными немцами на диком германо-русском суржике. Может быть из-за этого, может быть по какой иной причине оригинальная русификация от «Буки» была встречена основной массой игроков без энтузиазма.

Сейчас только ленивый не пинает «Буку» за качество перевода, сравнимое с лучшими пиратскими образцами. Что поделать, специфика «скоростной локализации» имеет свои минусы, хотя, конечно, за такие вещи...

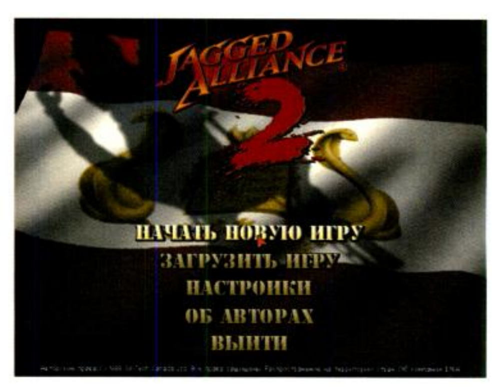
Первое, с чем мы столкнулись, – низкое качество второго CD, который с трудом читался (если вообще читался). Эту проблему признала и сама «Бука», предложив недовольным обращаться в московский офис для замены дисков. Вторая проблема, излишнее усердие – «буковцы» перевели не только диалоги, меню и описания предметов, но даже имена наемников! Как сказал бы какой-нибудь персонаж американского фильма: «С такими именами им только и осталось, что застрелиться». Чего только стоит имя Потр-тель (написание оригинальное, для тех, кто не понял, даем перевод – это Reaper) или Стрелка (Scope). Пропали в локализации и соответствующий «национальный» акцент наемников, и фразы на их родном языке. Голоса персонажей в русской версии стали какими-то скучными и слишком похожими друг на друга. Впрочем, голоса с кавказским акцентом «Буке» все же удались.

### СОЗДАНИЕ СЕБЯ

Неважно, удачной или нет оказалась русификация, игра все же осталась культовой для ее старых поклонников и привлекательной для зеленых салаг, которые только вступают на неровную и опасную стезю солдат удачи. Если в первых двух играх сериала вы оставались за кадром, в тепле и уюте, посылая на смертельные задания своих жадноватых, но благородных воинов, теперь вам не увильнуть. Первое, что предложит игра, – создать самого себя. Для этого вас попросят посетить «сайт» компании «Psycho что-то там», воспользовавшись вашим боевым ноутбуком (операционная система SirOS – это отдельная песня). Там вас попросят ответить на несколько вопросов и предложат указать началь-












ные параметры вашего персонажа. Будьте внимательны, поскольку от этого зависит, станет ли ваш солдат неуравновешенным психом или профессионалом с нордическим характером.

С параметрами несколько сложнее – количество очков ограничено и создать универсального солдата у вас не получится. Какими-то умениями или свойствами придется пожертвовать, поскольку минимальное значение для каждого параметра – 35. Можно долго спорить о балансе и полезности тех или иных качеств, и мы, возможно, сделаем это в другой статье, но не сейчас.

## СОЛДАТЫ УДАЧИ

Следующий вопрос, который должен бы вас волновать, – наемники. Выбор в общем-то у вас большой, но лишь самые дорогостоящие солдаты – профессионалы своего дела. Те, что подешевле, – специалисты в узкой области или же посредственности во всех отношениях.

Сумма, предложенная вам Энрико для восстановления справедливости в Арулько (как, вы еще не знаете, за какие светлые идеалы сражаетесь?), весьма невелика, ее хватит лишь на то, чтобы нанять одного профессионала и одного «середнячка». Таким образом, у вас в группе изначально окажутся как минимум два хороших бойца (если вы правильно создали своего персонажа). Кроме того, повстанцы дадут вам в проводники Иру – весьма слабого стрелка. В ходе игры в различных местах Арулько можно завербовать еще до девяти наемников, причем иногда «забесплатно». Хотя только некоторые из них смогут сравниться с настоящими профессионалами из A.I.M. или M.E.R.C. Специфика найма солдат – также тема для отдельного большого разговора.

## КАРТЫ ГЕНШТАБА

«Учить командира наемников, Вуди, как ему лучше воевать, – значит, оскорбить его. Не хочу наживать себе столь опасных врагов, ну а если ты, сынок, не знаешь, что тебе делать, то нечего было сюда и соваться». Думаю, так мог бы сказать Гас Тарболлз по этому поводу.

Позволим себе лишь напомнить, что для достижения главной цели вам понадобятся деньги, а для этого, в свою очередь, шахты. Кроме того, для связи с внешним миром необходим хотя бы один аэропорт. Неплохо бы также контролировать дороги, базы ПВО и выполнять квесты, «выданные» местным населением. На этом вам и придется строить свою стратегию. А пути достижения этих целей – дело сугубо личное, ведь, как говорилось, игра предоставляет полную свободу действия.

## КРОВЬ – НЕ ВОДИЦА

Как и в любой походовой игре, в JA2 всегда достаточно времени, чтобы подумать над очередным своим шагом. Однако вам придется еще и предугадывать действия противника. Ведь во время его хода вы уже ничего не сможете сделать. Как и в любой другой игре, где противником выступает компьютер, всегда можно обнаружить некие стереотипы действий или ошибки искусственного интеллекта и многими из них весьма выгодно воспользоваться.

Например, солдаты противника, услышав выстрел или какой-нибудь шум, обязательно побегут посмотреть, что произошло. Эту особенность их поведения удобно использовать, расположив наемников в засаде и сделав предупредительный выстрел из самого громкого оружия. Еще одна «фишка» управляемых компьютером солдат – оставаться на месте, если они не видят перемещений врага. Это позволит атаковать с фланга, в то время как враг отвлекается на неподвижного, хорошо защищенного, но хорошо видимого ему солдата. Неплохая тактика, особенно если наемники вооружены не очень дальнобойным оружием, – заманивать противника в засаду имитацией панического бегства. Впрочем, если ваши солдаты одеты в хорошую броню и вооружены мощным и скорострельным оружием, ничто не помешает провести фронтальную атаку, двигаясь цепью и уничтожая на своем пути все, что двигается. При этом старайтесь все же держать солдат поближе друг к другу, чтобы те могли поддержать своего незадачливого товарища огнем. Вообще, концентрация огневой мощи на небольшом участке – хорошая идея, поэтому не стоит распылять и без того малочисленных наемников по всему квадрату – лучше двигаться группой.

О тактическом управлении можно говорить еще долго. Так же, как и о сравнительных характеристиках оружия, методах добывания денег, кратчайшем пути прохождения игры, выигрышном сочетании качеств наемников и т. д. Но, пожалуй, не стоит. Ведь основная прелесть JA2 – именно безграничная свобода «народного творчества».

## ЭПИТАФИЯ

Это была хорошая игра. Не убитая бездарным переводом, не сломленная годами ожидания релиза, не потерявшаяся в толпе трехмерных выскочек нового поколения. Эта была игра нашей мечты. Жаль, что ее больше нет с нами. Аминь.

Продукт предоставлен компанией «Бука», www.buka.com



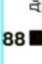


**Ответь на вопросы – выиграй диск!**

***1. Какова длина ствола австрийской штурмовой винтовки «Армее уневерсаль-гевер» в варианте «легкий пулемет»:***
а) 590 мм; б) 600 мм; в) 610 мм.

***2. Укажите калибр пистолета-пулемета «Хеклер-Кох» МП5К:***
а) 5,45; б) 7,62; в) 9.

Присылайте свои ответы по e-mail: ask@itc.kiev.ua с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди первых трех человек, сообщивших правильные ответы на оба вопроса, будет разыгран диск **«Агония Власти»**, предоставленный редакцией журнала **«Домашний ПК»**, ***www.itc.kiev.ua***






Олег Данилов

# Правая рука Света

***It's Good to be Bad***

***...Свет – всего лишь левая рука тьмы,***
***А тьма – всего лишь правая рука света...***
Урсула К. Легуин

Название **Dungeon Keeper 2**
Разработчик **Bullfrog**
Издатель **Electronic Arts**
Жанр **стратегия реального времени**

Говорят, у нас демократия и свобода вероисповедания. Согласно многим серьезным исследованиям и теоретическим выкладкам (Булгаков, Легуин, Желязны и др.), Добро и Зло, Свет и Тьма, Жизнь и Смерть суть разные стороны одного и того же явления. Тьма не может существовать без Света, так же, как и Свет невозможен при полном отсутствии Тьмы, лишь невнятный сумрак – то ли рассвет, то ли закат. Так что, какую из сторон Силы вы выберете и кем – Люком Скайуокером или Дартом Вейдером – решите стать, в принципе не имеет значения.

Но почему-то практически все компьютерные игры предлагают вам выступить на стороне условного Добра, сражаясь, естественно, против условного же Зла. Бедные, но маниакально честные герои кочуют, как странствующие Ланселоты, из игры в игру, спасая Галактику (или, по крайней мере, мир). Злу пора уже подавать петицию о расовой сегрегации и нарушении прав... человека. От количества идеально добрых персонажей просто мутит. Однако в последнее время разработчики стали обращать внимание и на плохих «парней». Так, главными героями новых игр станут вампиры, оборотни, братоубийцы, монстры, живые мертвецы и другие персонажи народного фольклора (см. статью в начале игрового раздела). А сегодня мы поговорим о прямом продолжении игры, впервые (в июле 1997 г.) остро поставившей вопрос о защите «плохих интересов», – Dungeon Keeper 2 (или попросту «Хранителе Подземелий 2»).

| «ДПК»-РЕЙТИНГ | |
|---|---|
| Графика | ★★★★★ |
| Звук и музыка | ★★★★★ |
| Играбельность | ★★★★★ |
| Ценность для жанра | ★★★★☆ |



Признаюсь сразу, я мало играл в первого «Хранителя»: сама идея мне понравилась, а вот графическая реализация (я знаю, знаю, что графика – это не самое главное, сам не раз это говорил) в Dungeon Keeper подкачала. Только увидев второго «Хранителя», я понял, как много потерял тогда, в 1997. Уникальный геймплей оригинальной игры, бережно сохраненный авторами (несмотря на отсутствие создателя первой части – великого Молине), обогатился во второй части великолепной графикой, которой могут позавидовать даже некоторые 3D-action (ну, почти позавидовать). Но самое главное – это, конечно, непередаваемая атмосфера игры, выверенность всех ее элементов, неповторимый дух ироничного Зла, витающий над вашим подземельем.

Для таких же отсталых, как и я сам, напомню суть игры. Вы выступаете в роли могущественного Хранителя Подземелий, властелина темных сил, которые должны противостоять ордам Героев, считающих своим долгом совершать подвиги именно в ваших владениях. По-










путно решается задача полного захвата и порабощения как окрестных земель, подчиненных добру, так и подземных владений своих братьев Хранителей. Во многом, конечно же, Dungeon Keeper 2, как и оригинальная игра, похожа на стандартные стратегии реального времени, но подземный мир, магия, оригинальная боевая система и другие нюансы геймплея накладывают свой отпечаток.

Создатели второй части пошли по накатанному и проторенному пути расширения игры (вечная стезя вторых частей и продолжений). Соответственно, всего в игре стало больше, например Созданий Тьмы, в армию которых влились Темные Ангелы (Dark Angel), Вампиры (Vampire), Черные Рыцари (Black Knight) и другие «приятные» существа. Аналогичное пополнение поступило и на службу Светлых сил: Монахи (Monk), Феи (Fairy) и другие законопослушные существа. Кстати, всегда стоит помнить о том, что некоторые существа очень плохо относятся друг к другу. Так, красавицы Mistress не любят субтильных Фей, Темные Эльфы враждуют с Эльфийскими Лучниками, Вампиры могут быть окончательно убиты только Монахами и т. д. Причем, встретив особо ненавистного противника, ваши бойцы ринутся в драку, невзирая на численное превосходство врага и безумство подобной атаки.

В соответствии с «политикой партии» о расширении игры увеличилось и количество доступных для постройки помещений (типы монстров, которые могут «прийти» в ваше подземелье, напрямую зависят от построенных комнат). Появились такие экзотические «строения», как кладбище (позволяющее призывать Вампиров), казино (место отдыха монстров), Combat Pit (аналог гладиаторской арены, где ваши подопечные могут повышать свое мастерство, сражаясь друг с другом). Не обойдена вниманием разработчиков и система заклинаний. В ваше распоряжение предоставлены новые виды волшебства – как боевые, так и «мирные». Естественно, расширено количество ловушек и дверей (и то и другое весьма помогает в обороне).

Но самые серьезные изменения постигли любимца публики Horned Reaper. Теперь рогатый красавец может быть вызван только с помощью специального заклинания и просуществует столько, на сколько у вас хватит магической маны. Более того, сюжет игры закручен вокруг сбора магических бриллиантов, позволяющих вызывать Рипера.

Нововведения – это, конечно, хорошо, но, рассказывая о Dungeon Keeper 2, нельзя умолчать о великолепном юморе игры и потрясающей атмосфере подземелий. Вселившись в любого из своих подопечных (кстати, весьма полезная в бою функция, позволяющая нанести врагу намного больший ущерб), побродите по подземельям. Вот пыточная камера, где красавицы Mistress истязают пленников и друг друга (как они движутся, это надо видеть!). Спальня... Гоблин подходит к своей кровати, откидывает одеяло, ложится и накрывается им. Столовая, где завтракает неповоротливый Bile Demon, – перья летят во все стороны. Вот несколько демонят-импов как угорелые несутся по своим делам (Боже, какие они смешные!). Самое интересное, что практически все эти маленькие мизансцены остаются за кадром, если вы используете стандартный стратегический вид сверху в три четверти. Только при личном присутствии в игре (именно такое ощущение создает вид от первого лица) можно оценить объем работ, проведенных авторами: они продумали все до мелочей – тех самых, на которые взгляд геймера упадет в лучшем случае всего один раз.

Если же говорить о юморе, то он буквально везде (спецприз за юмор однозначно принадлежит Dungeon Keeper 2). Чего, например, стоит джек-пот, сорванный вашими подчиненными в казино! Весьма забавно представлены бразильские гулянья и салют по этому поводу. Прекрасно сделаны мультипликационные вставки, которые только подстегивают желание пройти еще один уровень, чтобы посмотреть очередной фрагмент. Можно повеселиться и на специальных уровнях, таких, как поле для игры в подземный гольф, тир для стрельбы по Героям.

Особенно теплые слова хочется сказать о трех персонажах игры: Horned Reaper и Bile Demon заслуживают выдвижения на игрового «Оскара» за лучшую мужскую роль, а наша тайная любовь Mistress – признанная фаворитка года среди женских персонажей. Если мы устроим в конце года награждение игровыми «Оскарами», многие герои Dungeon Keeper 2 попадут в список номинантов. Короче – отличная игра. Достойное продолжение первой серии. Практически ничего нового, но как приятно играть. Всегда бы так! Кстати, на диске с игрой находится ролик... Dungeon Keeper 3!

Игра предоставлена компанией SoftClub: тел. (095) 232–6952





Сергей Светличный

# Синдром Need For Speed



Местный магазин. Эх, если б у меня еще было лишних полмиллиона долларов...





***Как же это вы без гравицаппы пепелац выкатываете из гаража? Это непорядок...***

«Кин–Дза–Дза»

Название **Need For Speed: Road Challenge**
Разработчик–издатель **Electronic Arts**
Жанр **аркадные гонки**

Неизвестно, что именно побудило Electronic Arts отказаться от нумерации в своей знаменитой серии (может, простая мысль «а кто там будет их считать?»), однако факт остается фактом: в названии последней (на данный момент) части Need For Speed, четвертой по счету, отсутствуют римские цифры (равно как и арабские). Более того, чтобы еще сильнее запутать покупателя, европейская версия названия игры отличается от американской (последняя именуется Need For Speed: High Stakes).

Завидная скорость появления новых серий наводит на мысль – а не предлагают ли нам под видом новой игры обыкновенный add-on (ведь со времен NFS 3: Hot Pursuit прошло менее года, к тому же не стоит забывать, что параллельно с компьютерной версией Electronic Arts выпускает и вариант для Playstation, который обычно появляется даже раньше своего PC-собрата)? Однозначно ответить на этот вопрос, как ни странно, довольно тяжело. Графика, например, каких-то особых изменений на первый взгляд не претерпела, модели автомобилей – тоже.

| «ДПК»-РЕЙТИНГ | |
|---|---|
| *Графика* | ★★★★½ |
| *Звук и музыка* | ★★★★½ |
| *Играбельность* | ★★★★★ |
| *Ценность для жанра* | ★★★★☆ |

Но несмотря на все вышеперечисленное, Road Challenge, к счастью, представляет собой нечто большее, нежели простой набор дополнительных трасс, и в первую очередь благодаря новому режиму игры («изюминка» предыдущей части, собственно hot pursuit, в котором положение гонщика осложнялось наличием на трассе дорожной полиции, теперь стал всего лишь одним из вариантов single player arcade). Я имею в виду, конечно же, career play. Впервые услышав о нововведении, я, честно говоря, встревожился за судьбу NFS. Дело в том, что подобная попытка была в свое время предпринята в Speed Busters – неплохой во всех отношениях игре, которую, однако, на корню загубили две вещи: система повреждений машин и так называемый «денежный элемент», т. е. именно то, что появилось в новой части NFS. Однако три предыдущие части, каждая из которых становилась хитом, доказывают, что Electronic Arts знает толк в этом деле. Автомобили бьются в меру, их ремонт (поначалу) стоит относительно недорого, первые трассы не представляют особой сложности даже для новичка, да и противники ездят не лучшим образом (я уж молчу об их агрессивности, которая, опять-таки вначале, практически отсутствует). В общем, идиллия. Однако по мере прохождения чемпионатов появляются проблемы: то ночная трасса, то дождь или снег, да и соперники начинают «набирать опыт»... Нешуточной загвоздкой неожиданно оказывается покупка нового автомобиля – что лучше, мощный Lamborghini Diablo SV стоимостью 200 тыс. долл. или более послушный Porsche 911 Turbo за 175 тыс. долл.? И какую из них в будущем удастся лучше модернизировать? А ведь нужно еще оставить деньги для уплаты вступительного взноса за право участия в очередном чемпионате, да и ремонт уже влетает в копеечку... Короче говоря, есть над чем задуматься.

Гонки в режиме карьеры бывают трех видов: простой tournament (здесь, думаю, все ясно), knockout (пришедший последним выбывает из соревнования, таким образом, на финальной трассе knockout'а встречаются двое сильнейших) и собственно high stake – гонка один на один, причем победитель получает автомобиль соперника. Вот уж действительно, высокая ставка – например, McLaren F1 GTR стоит полмиллиона долларов и, лишившись в одночасье такого монстра, прихо-











**BMW, вид спереди. Но это, я думаю, и так ясно**



**Небольшой, в общем-то, городишко, но кафе в нем есть. Может, притормозить?**



**Та самая, «честная» приборная панель**



дится возвращаться к предыдущим, менее престижным соревнованиям, чтобы снова набрать необходимую сумму для его покупки.

Наибольшие затруднения у разработчиков, судя по всему, вызвала необходимость введения в игру значительного числа отличающихся друг от друга трасс – обычно их было не более десяти, однако с таким количеством, ясное дело, сколько-нибудь продолжительную карьеру создать не удастся. Выход был найден, откровенно говоря, не самый лучший, хотя и наиболее простой с точки зрения разработки – кроме добавления обязательных «ночных», «зеркальных» и «обратных» трасс, а также введения таких дополнительных помех, как дождь и снег, пришлось использовать... трассы из третьей части игры. И вот тут-то стало заметно явное преимущество новых треков – не по графике, нет, но по дизайну. Все то, чем еще год назад восхищались все игровые журналы, оказалось нелогичным, надуманно усложненным и оттого особенно раздражающим. Все эти деревья, фонари и заборы, стоящие в самых неподходящих местах, серпантины на ровной местности, резкие повороты на скоростных трассах и тому подобные вещи оказались искусственными усложнениями, разрушающими такую хрупкую иллюзию реальности.

В то же время новые трассы выглядят абсолютно достоверно, любая, самая ничтожная деталь оказывается к месту. Это не значит, конечно, что ситуаций вроде «здравствуй, дерево» в четвертой части нет, куда же без них, однако подобные «встречи» теперь почему-то не раздражают. Самое интересное, что это отнюдь не сделало новые трассы более легкими в прохождении. В руководстве пользователя среди прочих особенностей игры указывается, что все трассы имеют реальный «прототип». Неизвестно, так это или нет, однако выглядят они действительно гораздо лучше старых. Повторюсь – не по «навороченности» игрового engine, а исключительно по дизайну. Кстати, о «движке» – здесь используется тот же, что и в предыдущей части (в свою очередь, «позаимствованный» у NFS 2 SE, туда он, кстати говоря, попал из просто NFS 2, в котором без особого труда можно рассмотреть... правильно, «движок» самого первого NFS). Естественно, каждый раз в него вносилась масса улучшений, он «подвергался полной переработке», добавлялись разнообразные неизменно умопомрачительные спецэффекты, в общем, работа кипела, однако факт остается фактом – сквозь все игры серии Need For Speed этаким лейтмотивом проходит игровой engine, один из старейших в индустрии. И тяжелое наследие прошлого нет-нет, да и дает о себе знать – то спрайтовой пылью из-под колес, то плоскими «задниками», не дающими насладиться бескрайним горизонтом. К чести разработчиков, следует признать, что подобные мелочи не омрачают радость от игры.

Модели автомобилей, в свою очередь, претерпели значительные изменения, которые, на первый взгляд, оказываются незаметными. Во-первых, это, естественно, система повреждений – теперь каждое касание забора, и уж тем более столкновение с соперником либо с другим «препятствием» оставляют заметные вмятины. Что уж говорить, если даже простые дорожные знаки, которые испокон веков лихие гонщики сносили не глядя, теперь при столкновении вполне способны разбить фару, что в ночном соревновании может выйти боком. Помимо чисто визуального эффекта (который, по большому счету, мог бы быть и зрелищней), повреждения влияют на характеристики машины – так, разбитый кузов снижает максимальную скорость, стертые покрышки не лучшим образом сказываются на разгоне и т. п. В перерывах между гонками машину можно починить, причем если вначале ремонт вдребезги разбитого Mercedes SLK 230 обходится максимум в полторы тысячи долларов, то на сумму, потраченную на косметический ремонт McLaren F1 GTR, можно было бы приобрести вышеупомянутый Mercedes в отличном состоянии.

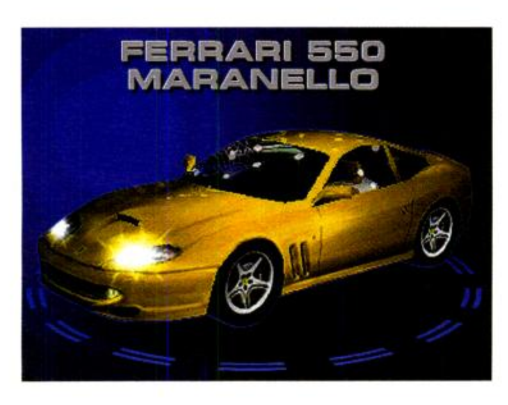
Далее, в кабине наконец появился собственно гонщик. Конечно, его модель далека от идеала, но ведь и Road Challenge – не последняя игра серии, так что простора для усовершенствований еще достаточно. Хотя и сейчас его поведение выглядит вполне естественно – сквозь стекло видно, как водитель поворачивает руль, переключает передачу, в общем, ведет себя адекватно обстановке.

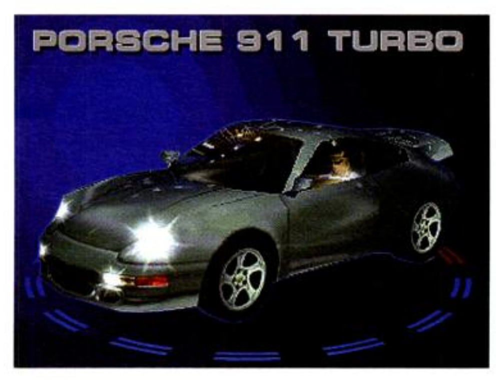
Еще одной новинкой является полностью трехмерная приборная панель. Выглядит она просто здорово, все «честно» трехмерное, ее трясет при вылете на обочину, приборы, на которых сложно что-то рассмотреть, тем не менее показывают реальные значения (причем если автомобиль европейского производства, то и спидометр у него проградуирован в км/ч), в общем все прекрасно, есть только одно «но» – водить автомобиль с видом из кабины по-прежнему решительно невозможно, поскольку приборная панель затрудняет обзор.

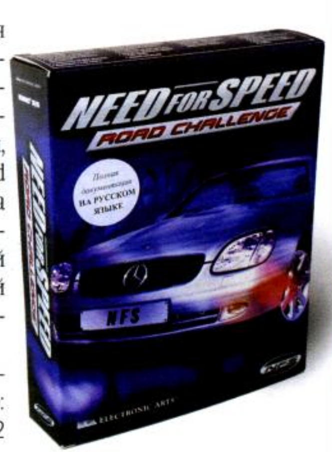
Как и раньше, различным деталям разработчиками уделяется масса внимания, и это не может не радовать, поскольку именно из таких незначительных, на первый взгляд, мелочей и складывается общее впечатление от игры. В ночном небе изредка можно заметить промелькнувший метеор, гравий из-под колес идущей впереди машины способен пробить аккуратную дырочку в вашем лобовом стекле, от мелькающих за окном деревьев по приборной доске пробегают тени... Очень добротно сделано, одним словом.

Я честно пытался найти у игры сколь-нибудь серьезные недостатки... и не нашел. Одним словом, Need For Speed: Road Challenge именно та игра, которую должен иметь в своей дискотеке каждый любитель автомобильных аркад.

Продукт предоставлен компанией SoftClub: тел. (095) 232-6952



Юрий Коломейко, Сергей Светличный

# Волшебники тоже плачут, или Дикая Роза Эрафии

## (11-я серия приключений семьи Ironfist)



*Where do you want to go today?*
(Microsoft и New World Computing)

Название **Might and Magic VII: For Blood and Honor**
Разработчик **New World Computing**
Издатель **3DO**
Жанр **ролевая игра**

**«ДПК»-РЕЙТИНГ**
Графика
Звук и музыка
Играбельность
Ценность для жанра

Вы никогда не задумывались над тем, в чем заключается секрет популярности сериалов? Что заставляет зрителя (читателя, слушателя, игрока) с радостью вновь и вновь возвращаться к старым героям, в очередной, неизвестно какой по счету раз наблюдать за одними и теми же, по сути, событиями, переживать похожие друг на друга, как клонированные овечки, приключения? Например, в 11-й серии стратегически-ролевых приключений Might and Magic + Heroes of Might and Magic.

Действие седьмой части Might and Magic происходит на континенте Erathia. Расстановка сил в этот раз примерно такова. Людьми правит Catherine Ironfist из отцовского замка Gryphonheart. Она ведет небольшую «холодную войну» с эльфами из Avlee, потомками тех, кто, ослушавшись приказов своего короля и предав родину, отправился колонизировать континент. Основная же «популяция» старшей расы по-прежнему живет на острове Vori и не вмешивается в происходящее на Большой земле.

В одной из центральных областей Erathia – Deyja существуют две скромные деревеньки некромантов (или некромансеров, кому как больше нравится). Ходят слухи о том, что это далеко не все поселения черных магов – говорят, что существует целый подземный город, где нашли убежище злые силы. Но самоуверенная Катерина, представительница королевской семейки, убеждена в том, что о некромантах можно забыть на ближайшие сто лет – во всяком случае, на родном континенте Ironfist – Enroth – гильдия уничтожена практически под корень. В Эрафии же совсем недавно Катя одержала победу над некромантами, которые убили ее отца, а затем воскресили его в виде живого мертвеца (нам этот эпизод, откровенно говоря, живо напомнил периодические впадания в кому героев телесериалов). Как знают преданные поклонники игры, военная кампания, начатая Катериной, увенчалась в итоге успехом – окончательным убиением и захоронением родителя. Тем самым удалось ослабить гильдию некромантов, лишив ее достойного лидера. (Как могли догадаться наши постоянные читатели, только что был кратко изложен сюжет предыдущей части сериала – стратегии Heroes of Might and Magic III. Дело в том, что действие Might and Magic VII: For Blood and Honor начинается с момента, на котором заканчивалась HoMM3, – знатоки помнят, что именно так было год назад с Heroes of Might and Magic II и Might and Magic VI.)

Примерно в это же время на континент прибывает деверь королевы Archibald Ironfist (проигравший драку за трон в Heroes of Might and Magic II, превращенный в статую и оживший в Might and Magic VI, здесь можно при желании провести параллели с потерянным в начале сериала и вернувшимся в конце концов в семью приемным сыном главной героини любого мексиканского сериала) – первый человек в некогда существовавшей гильдии некромантов Enroth. Столь опытный работник моментально занимает центральную позицию в гильдии Erathia и тут же начинает развивать и усиливать сообщество черных магов, так сказать, занимается общественной работой. В общем, некроманты переживают второй золотой век, если, конечно, у них когда-то был первый. Их никто не трогает, никто не догадывается об их силе, а главный противник вот-вот вступит в войну с эльфами. Откровенно говоря, самым логичным концом данной истории был бы полный разгром беспечной Катерины с последующим выселением королевы на Enroth, где по-прежнему правит ее малолетний сынок. Вот в такой тяжелой внешне- и внутреннеполитической обстановке вам придется в очередной раз спасать мир.

Might and Magic VII слабо изменился по сравнению с предыдущей частью игры. Наиболее значительные перемены затронули, в основном, концепцию умений (skills) персонажей. В частности, появилась четвертая ступень «сертифицируемого профессионализма» – гранд-мастер. Теперь далеко не каждый класс персонажей сможет получить звание мастера и тем более гранд-мастера в той или иной дисциплине. Например, гранд-мастера по стрельбе может получить только лучник, а маг не сумеет использовать броню лучше, чем эксперт (да и то далеко не каждую). Таким образом, при создании партии необходимо следить за тем, чтобы герои имели возможность в дальнейшем развить все необходимые умения до максимального уровня. В числе других нововведений можно упомянуть новые классы (лучник, рейнджер, друид, монах) и новые расы (гоблины и гномы). Правда, необходимость в «синтетических» персонажах весьма сомнительна: как показывает практика, пользы от них мало. Также изменениям подверглись монстры и система заклинаний: и то и другое приведено в соответствие со стратегической Heroes of Might and Magic III, так что советуем всем приготовиться к



Стэдвик – столица Erathia, достаточно оживленный город



Town Portal – «Авиалинии Erathia»


Местная Ривьера – гидры в отпуске



Рыцарь-гоблин. Чистая сила без признаков разума



Воры всегда носят золотые кирасы. Так круче



Эльфийская столица. Здесь живут враги Катерины

встрече с бегемотами, гидрами и другими приятными созданиями (см. «Домашний ПК», № 3–4, 1999). К новинкам можно отнести и еще одно умение – алхимию, которое позволяет создавать и смешивать различные эликсиры. Так, гранд-мастер алхимик может создавать исключительно полезные, а при наличии качественных компонентов – и очень мощные эликсиры (например, black potion – плюс 50 единиц к одному из основных параметров, это весьма впечатляющий эликсир). Об изменениях и доработках можно говорить еще долго, однако, несмотря на их количество, все же создается впечатление, что Might and Magic VII не самостоятельная игра, а какое-то пропатченное дополнение, с исправленными ошибками. Так что у бывалых игроков с Might and Magic VII особых проблем возникнуть не должно. А новичкам хотелось бы дать несколько общих советов.

В процессе игры вы можете отдать предпочтение одной из противоборствующих сторон: эльфам или людям, а можете и не отдавать. Катерина попросит вас напасть на тюрьму в замке короля эльфов и освободить оттуда ее подданного. Когда же вы попадете «на ковер» к эльфийскому королю и расскажете ему о порученном вам злодеянии, последний снабдит вас человеком, очень похожим на вассала Катерины, и поручит внедрить к ней этого шпиона. В качестве дополнительной услуги король попросит вас добыть секретные планы форта, охраняющего мост через стратегически важную реку. Теперь, посетив Катерину и вручив ей шпиона, вы вполне можете рассказать ей о второй части задания эльфийских спецслужб. После чего она даст вам фальшивые планы и поручит доставить их по назначению. В итоге вы получите награду и признание обеих сторон (только помните, что двойные агенты долго не живут).

В определенный момент игры придется принимать важное решение, по какому Пути идти дальше – Света или Тьмы, т. е. на чьей стороне в итоге сражаться. Волшебников, представляющих Катерину и силы Света, или некромантов Арчибальда, как адептов сил Тьмы (на самом деле философский вопрос в стиле гамлетовского «Быть или не быть»). Решение это вы будете вынуждены принять, когда на подвластных вам землях убьют судью. Обе стороны представляют своих кандидатов – и, как говорится, «Выбирай или проиграешь!». Кстати, как только вы укажете достойнейшего, интерфейс игры изменится с нейтрального на кроваво-черный или небесно-голубой. Споры о том, за какую сторону играть проще, не утихают давно. Дело в том, что таким образом вы выбираете не только последующие задания, но и высшую магию, которую смогут изучать ваши волшебники. Ведь теперь маг не может одновременно владеть и светлой, и темной магией. Нам больше нравится тропа Тьмы (ее магия традиционно оказывается на порядок сильнее светлой).

Говоря об Might and Magic VII, нельзя умолчать о карточной игре Arcomage, в нее можно сразиться в любой таверне, – по сути, это как бы игра в игре, с правилами, напоминающими до предела упрощенную Magic: the Gathering. Итак, у каждого игрока есть своя крепость, которую необходимо всячески укреплять, одновременно стараясь сровнять с землей аналогичное сооружение противника. Для этих целей предназначены карты-заклинания, которые могут как увеличивать высоту стен родной крепости, так и уменьшать их у противника. Для того чтобы суметь их использовать, необходимо определенное количество специфических ресурсов, которые появляются благодаря соответствующим типам карт. В общем, незамысловатая игра, однако весьма увлекательная и самобытная, вполне достойная самостоятельной жизни. О ее популярности в народе можно судить хотя бы по тому факту, что 3DO, всегда очень чутко относившаяся к требованиям игроков, по слухам, решила выложить на своем сайте «отдельный от M&M7» вариант Arcomage.

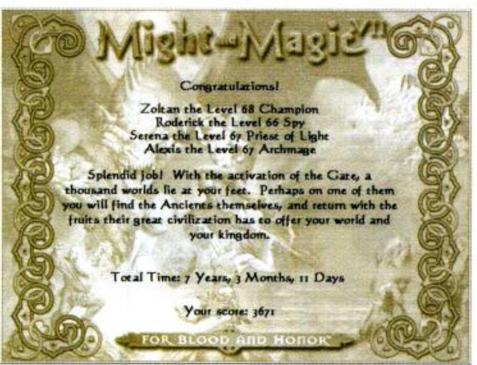
Самым спорным моментом игры, на наш взгляд, является ее концовка. Мы понимаем, конечно, что она не противоречит истории мира Might and Magic (дело в том, что описываемые события на самом деле происходят в будущем на далекой планете), однако финальная миссия, в которой вы пробираетесь на затопленный космический корабль и сражаетесь там с роботами-охранниками, после классического фэнтезийного мира воспринимается, по меньшей мере, несколько странно.

Если же говорить о графике, то она практически не изменилась со времен предыдущей серии, разве что появились поддержка 3D-акселераторов и явно лишнее здесь цветное динамическое освещение (используется оно, в основном, для придания большей эффектности произносимым заклинаниям). Игра от этого не стала хуже, впрочем, лучше это ее тоже не сделало. Музыка, как обычно, великолепна, а звуковое сопровождение, к сожалению, как обычно, подкачало. Зато поддержка трехмерного звука через A3D оказалась очень уместна, особенно в нередких здесь стычках в стиле «один герой против толпы монстров».

К сожалению, следует признать, что сериальный дух пропитал знаменитые игры от New World Computing, так что играть в некогда горячо любимые стратегические Heroes of Might and Magic и ролевые Might and Magic преданным поклонникам сериала уже тяжело. Хотя те, кто в первый раз сталкиваются с приключениями семьи Ironfist, наверняка всерьез увлекутся игрой. ■


Тот самый космический корабль


Пит – теплая встреча в Аду



И это победа?

# «Знаешь ли ты SOYO?». Первые итоги

1 июля стартовала акция «Знаешь ли ты SOYO?», проводимая компанией Entry при информационной поддержке журнала «Домашний ПК». В ее рамках во многих городах Украины проводятся розыгрыши призов, главным из которых является материнская плата SOYO. Чтобы принять участие в лотерее, необходимо правильно ответить на все вопросы опубликованной в нашем журнале анкеты о компании и отнести ее в один из магазинов-участников акции либо отослать по почте или факсу. Завершается акция 1 октября.

Первые розыгрыши были проведены 31 июля в Киеве (магазин «1000 компьютерных мелочей», фирма «Алсита») и Донецке (магазин «Новая электроника», фирма «АМИ»). В Киеве обладателем главного приза стал постоянный читатель «Домашнего ПК» Александр Кравченко, учащийся 11 класса. Не имея пока дома компьютера, он, тем не менее, интересуется вычислительной техникой, читает компьютерную периодику, из которой и почерпнул свои знания о компании SOYO. Александр увлекается компьютерной графикой и мечтает поступить в НТУУ «Киевский политехнический институт». Среди других участников были разыграны различные сувениры с логотипом SOYO и призы от магазина «1000 компьютерных мелочей».

В донецком магазине «Новая электроника» материнскую плату SOYO SY-6VZA и 10%-ную скидку на любой из курсов в сетевой академии «АМИ» получил Олег Пиркл, инженер-программист издательско-книготоргового объединения «Сталкер». Нашли своих обладателей и другие призы от SOYO и «АМИ». Не обошлось и без курьезов. Специальной наградой был отмечен самый настойчивый участник акции – Макс Михалев, заполнивший электронную анкету одиннадцать раз в течение 19 минут. Ему были вручены купон на один час работы в «Интернет-баре» и бесплатный коктейль «Крутой Хакер». Конечно, есть и более простой способ правильно ответить на вопросы – достаточно посетить Web-сайт SOYO. Но каждый сам выбирает свой путь к победе.

А акция продолжается. Материнские платы SOYO вместе со множеством других призов будут разыграны и в остальных магазинах–участниках акции, полный список которых опубликован на Web-сайте фирмы Entry: *http://www.entry.kiev.ua*. Обратившись в любой из них, вы узнаете, когда там будет проводиться розыгрыш. Попробовать стать обладателем главного приза может каждый. Удачи вам! ■



# «Ответь на вопрос – выиграй диск!»: раздача слонов начинается

Читатели нашего журнала наверняка обратили внимание на новую акцию, стартовавшую в прошлом номере «Домашнего ПК» под лозунгом «Ответь на вопрос – выиграй диск!». Теперь каждый из вас может не только прочитать на страницах журнала о новых и интересных программах, но и выиграть их лицензионные копии. Для этого достаточно отыскать в конце статьи врезку с логотипом акции, ответить на два вопроса и прислать ответы по электронной почте по адресу *ask@itc.kiev.ua*. Среди первых трех участников, правильно ответивших на оба вопроса, и будет разыгран диск.

Первый тур акции завершился. Сразу после появления июльского номера в киосках мы стали ежедневно получать десятки писем с правильными ответами на вопросы. В итоге розыгрыша три программных продукта, статьи о которых были опубликованы в прошлом номере «Домашнего ПК», нашли своих обладателей.

Мультимедийная энциклопедия «Техника» досталась **Артему Вихорю** из Киева. Кстати, именно Артем раньше всех прислал ответы на вопросы, причем они оказались правильными. Поистине, в наши дни удача сопутствует тем, кто действует быстро и решительно. Обладателем диска «Семейный альбом» стал еще один киевлянин – **Сергей Новак**. А его тезка из Кировограда **Сергей Карамалак** выиграл программу «Путешествие под водой». Редакция «Домашнего ПК» от всей души поздравляет победителей и желает им всяческих благ, а также приятной работы с новыми интересными программами.

А для всех остальных участников приводим правильные ответы на вопросы, опубликованные в прошлом номере журнала.

**«Семейный альбом»**

*1. Как называется повторяющаяся часть вязанного узора?*

б) раппорт

*2. Личинка комара-дергуна, наиболее популярная насадка и прикормка для большинства рыб*

в) мотыль

**«Техника»**

*1. Основной частью часового механизма является...*

а) анкерный механизм

*2. В каком году был изобретен телескоп?*

б) 1608

**«Путешествие под водой»**

*1. Морской анемон – это...*

в) коралл

*2. Киты могут погружаться на глубину до...*

б) 1000 м

Однако первый розыгрыш призов – это только начало. Акция «Ответь на вопрос – выиграй диск!» продолжается и в будущем обещает стать еще интереснее. В этом номере «Домашнего ПК» читатели, правильно ответившие на вопросы, смогут стать обладателями одного из пяти мультимедийных продуктов и двух игр – стратегии *Total Annihilation: Kingdoms*, лицензионная копия которой в подарочном исполнении предоставлена нам непосредственно компанией–разработчиком Cavedog, и русской версии популярной игры *Jagged Alliance 2: Агония власти* от фирмы «Бука». Итак, дерзайте! Возможно, один из этих дисков станет вашим. ■

# АНКЕТА ЧИТАТЕЛЯ

## ДОРОГИЕ ДРУЗЬЯ!

Наверняка вам небезразлично то, каким будет наш журнал в дальнейшем, какие темы найдут отражение на его страницах. Поэтому мы обращаемся к вам с взаимовыгодным предложением – сделать «Домашний ПК» еще интересней и лучше. Все, что вам для этого нужно,– вырезать и заполнить анкету, а затем отослать ее по адресу редакции или по факсу. Кстати, электронный вариант анкеты вы сможете найти на нашем сайте: www.itc.kiev.ua.

Внимательно проанализировав все ваши ответы, мы сможем учесть обоснованную и конструктивную критику в адрес журнала, оценить свою работу за прошедшие полгода и сделать необходимые выводы на будущее.

**Ваш возраст**
- ☐ до 17
- ☐ 18–23
- ☐ 24–29
- ☐ 30–45
- ☐ старше 45

**Пол**
☐ Муж. ☐ Жен.

**Образование**
- ☐ Начальное
- ☐ Среднее
- ☐ Неоконченное высшее
- ☐ Высшее

**Вы...**
- ☐ учитесь
- ☐ работаете
- ☐ не работаете

**Кто Вы по специальности (или кем собираетесь стать)?**

________________________________________

________________________________________

**Семейное положение**
- ☐ Холост
- ☐ Женат/Замужем

**Место жительства (указать город или поселок)**

________________________________________

________________________________________

**Собираетесь ли Вы в ближайшее время приобретать компьютер для дома?**
- ☐ Да
- ☐ Нет

**Есть ли у Вас дома компьютер?**
- ☐ Да
- ☐ Нет

**Когда у Вас дома появился компьютер?**
- ☐ Менее года назад
- ☐ Год назад
- ☐ 2 года назад
- ☐ 3–4 года назад
- ☐ 5–7 лет назад
- ☐ 8 и более лет назад

**Ваш компьютер собран**
- ☐ самостоятельно или знакомым
- ☐ именитым мировым производителем
- ☐ известной украинской компанией
- ☐ небольшой украинской фирмой

**Конфигурация Вашего домашнего ПК**

________________________________________

________________________________________

________________________________________

**Когда Вы последний раз производили upgrade компьютера?**
- ☐ Менее месяца назад
- ☐ Менее полугода назад
- ☐ Менее года назад
- ☐ Более года назад

**Собираетесь ли Вы производить upgrade компьютера в этом году?**
- ☐ Да
- ☐ Нет
- ☐ Затрудняюсь ответить

**При покупке того или иного продукта для домашнего ПК Ваш выбор определяется информацией, почерпнутой**
- ☐ из нашего журнала
- ☐ из другого издания
- ☐ из Internet
- ☐ от знакомых

**Есть ли у Вас доступ в Internet?**
- ☐ Да
- ☐ Нет

**С какой целью, в основном, Вы используете домашний ПК? (допускается выбор нескольких пунктов)**
- ☐ Для игр и развлечений
- ☐ Путешествую в Internet
- ☐ Работаю дома
- ☐ В целях самообразования и обучения

**Как Вы узнали о журнале «Домашний ПК»?**
- ☐ Заметил в киоске
- ☐ От знакомых
- ☐ С сайта «ITC»
- ☐ Из рекламы в «Компьютерном Обозрении»
- ☐ Из рекламы в метро
- ☐ Из рекламы на Big Board

**Сколько номеров нашего журнала Вы прочитали?**
- ☐ Это первый номер
- ☐ Два
- ☐ Три
- ☐ Четыре
- ☐ Пять
- ☐ Шесть
- ☐ Читаю с первого номера

**Вы получаете/покупаете журнал?**
- ☐ По подписке
- ☐ Покупаю
- ☐ Беру у знакомых

### Просмотрев журнал, Вы прочитываете

- ☐ весь номер
- ☐ большую часть номера
- ☐ только интересующие материалы

### Сколько человек, кроме Вас, читает один номер?

- ☐ Ни одного
- ☐ Один
- ☐ Два
- ☐ Три
- ☐ Четыре и больше

### Помогают ли Вам материалы номера при выборе различных продуктов?

| | Да | Нет | Затрудняюсь ответить |
|---|---|---|---|
| Комплектующие | ☐ | ☐ | ☐ |
| Программное обеспечение | ☐ | ☐ | ☐ |
| Мультимедиа | ☐ | ☐ | ☐ |
| Игры | ☐ | ☐ | ☐ |

### Помогает ли Вам публикуемая реклама в приобретении продуктов?

- ☐ Да
- ☐ Нет
- ☐ Иногда

### Сколько раз Вы обращались в компании, реклама которых публикуется в журнале?

- ☐ Ни разу
- ☐ Один-два раза
- ☐ Несколько раз

### Материалы на какую тему Вы бы хотели прочесть в ближайшем номере нашего журнала?

________________________________

________________________________

### Как Вы оцениваете рубрики журнала?

| | Интересно и доступно | Интересно, но слишком сложно | Неинтересно и слишком сложно | Неинтересно и слишком просто | Просто неинтересно |
|---|---|---|---|---|---|
| Новости | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Компью-тер-шоу | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| На первый взгляд | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| ХардWare | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| СофтWare | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Тестовая лаборатория | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Страна Internet | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Наш лекторий | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Мифы и реальность | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Первые шаги | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Дискотека | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Игротека | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

### Вы считаете, что указанную рубрику необходимо

| | оставить такой же | уменьшить | расширить | убрать |
|---|---|---|---|---|
| Новости | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Компью-тер-шоу | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| На первый взгляд | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| ХардWare | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| СофтWare | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Тестовая лаборатория | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Страна Internet | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Наш лекторий | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Мифы и реальность | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Первые шаги | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Дискотека | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Игротека | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

### Оцените наш журнал по пятибалльной системе по следующим пунктам

- ☐ Оперативность
- ☐ Содержательность
- ☐ Компетентность
- ☐ Литературное качество текстов
- ☐ Оформление и дизайн
- ☐ Общее впечатление

### Три самых интересных материала в последнем номере

________________________________

________________________________

________________________________

### Ваши предложения по улучшению качества журнала

________________________________

________________________________

________________________________

________________________________

________________________________

________________________________

________________________________

### Какие еще компьютерные издания Вы читаете? (допускается выбор нескольких пунктов)

- ☐ «Компьютерное Обозрение»
- ☐ «ComputerWorld Киев»
- ☐ «CHIP»
- ☐ «Компьютеры+Программы»
- ☐ «PC World Ukraine»
- ☐ «Мой компьютер»
- ☐ Другие

### Как можно с Вами связаться (быть может, Вас ожидает приятный сюрприз)?

________________________________

________________________________

________________________________

________________________________

## Не упустите шанс открыто и свободно высказать свое мнение!

**Анкеты отправля**

**по адресу:** 252110, Киев, просп. Краснозвездный, 51, издательство «ITC», «Домашний ПК

**по факсу:** (044) 245-72

**по e-mail:** info@itc.kiev.

**Online-версия** анкеты находится по адресу: www.itc.kiev.



Пиратские
программы.
Сегодня —
это преступление
против совести,
а завтра —
против закона!
legal
soft-
ware
software
ВОР!
Вы предупреждены!
© «DIALLA Communications Inc.»


Компьютеры
MEDALIST™
начало звездного пути
MEDALIST Super Game Station '99
с процессорами Intel® Pentium®III
с тактовыми частотами
от 450 до 600 МГц
- наилучшие компьютеры
для вашего успеха
сегодня и всегда.
intel inside
pentium®III
Путь к новым возможностям Internet
г.Киев, пр-т Краснозвездный,10
тел./факс:(044) 243-9460, 243-9461, 243-94
Web Shop http://www.formula-a.kiev.ua